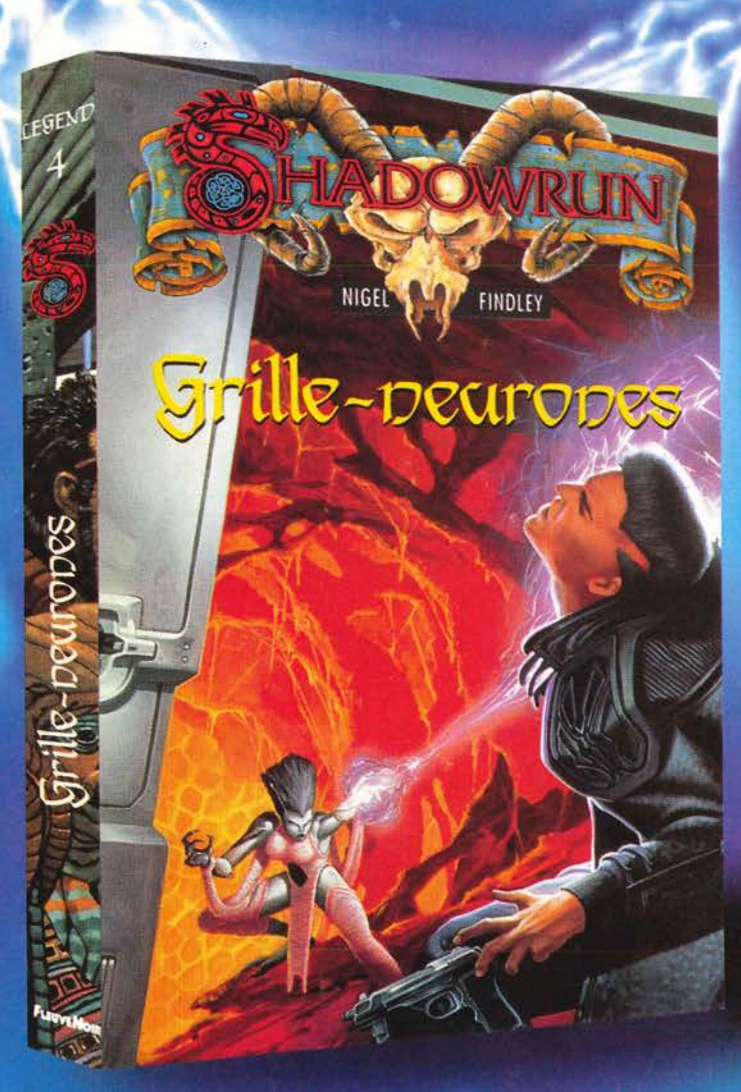
CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
85 février mars 95
Jeu de plateau
Condottiere
Banc d'essai
Les jeux de cartes
Jouer en grand
Campagne médiévale fantastique
Répondez à notre sondage et votez pour les trophées
Nouveautés jeu de rôle:
Mage, Elfquest
M 3168 - 85 - 35,00 F-RD
255 FB - 9,20 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

Le n°4 vient de paraître.



« Sois prêt à tout pour sauver ta peau ! »

32 F

FLEUVE NOIR

10e SALON DES JEUX

8-17 AVRIL 95

PORTE DE VERSAILLES - PARIS

HALL 1 - 10/19H - NOCTURNE VENDREDI 22 H

Lundi 10 Avril
8h/12h
réservé aux
professionnels
fermé au public

avec le 16ème Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit

85 Sommaire

Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle

Répondez à notre sondage (encart central) **Votez pour les trophées Casus** page 108

Couverture : Didier Guiserix & Jean-Marie Noël *(concept : P.R.)*.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 75 & 111*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.
*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 79.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

La mode des jeux de cartes à collectionner, *Magic* en tête, ne laisse pas indifférent. En général, ceux qui y jouent retrouvent l'âpreté et le plaisir de leurs premières parties de *Monopoly* (ou autre premier jeu favori), tandis que les autres y voient une entité vampirique à brûler sur l'heure, qui monopolise toute l'attention (et le porte-monnaie) de joueurs habituellement plus éclectiques.

A cela une raison principale : malgré la présence dans nos maisons de la presse de pochettes d'images à collectionner (Panini) de footballeurs ou de héros de dessins animés, notre très cartésien pays est loin d'avoir l'habitude de ce type de produit, alors que les États-Unis en sont tellement familiers qu'il existe quatre ou cinq magazines consacrés au sujet. Résultat, les Américains qui découvrent aujourd'hui les cartes de collection « qui se jouent » sont entraînés depuis leur tendre enfance à en apprécier la valeur (rareté, intérêt affectif, et aujourd'hui valeur tactique) et à les échanger et les négocier au plus juste. En France, où cette habitude fait défaut, les joueurs les plus mordus se lancent dans des dépenses inconsidérées pour acquérir LA carte qu'ils convoitent, soit par manque de repères pour en apprécier la réelle valeur d'échange, soit emportés par l'excitation du marchandage. C'est vrai qu'il est contrariant de voir un gamin dépenser 250 F pour une carte, ou bien un rôliste plus âgé, qui trouvait « cher » un supplément de jeu de rôle à 180 F, « claquer » sans sourciller plusieurs milliers de francs dans son paquet de cartes.

Il serait dommage pour autant d'avoir une attitude de rejet vis-à-vis de ce nouveau style de jeu. Il est tout à fait possible d'y jouer « sainement » et avec un réel plaisir ludique, à condition de se donner des cadres de jeu : notre dossier page 80 indique dans ce sens des « conseils d'achat » auxquels se référer à l'intérieur d'un groupe d'amis ou d'un club, pour jouer à chances égales. Quant à ceux qui se sentent l'âme de bêtes de tournoi, s'ils se lancent en sachant bien que le plaisir de gagner quelques parties de haut vol leur coûtera probablement entre 2000 et 4000 F, c'est leur droit. Signalons-leur tout de même, s'ils sont si bons, qu'avec un investissement moindre, ils pourraient gagner leur vie comme joueurs professionnels au bridge !

Didier Guiserix

Bienvenu

Participez à Casus Belli !

Elisez les trophées 1994 du jeu de rôle, et renvoyez notre sondage afin que nous puissions être plus proches de vous.

Détails dans l'encart central, et en pages 108-109.

Kabaal : une grande campagne pour le plus célèbre des jeux médiévaux-fantastiques. De quoi faire de nombreuses parties avant d'en découvrir la suite dans notre numéro 87.

Une initiative normando-québéquoise

Gonzague Prologue est un Canadien de 1850 qui, venu en France, va écrire ses aventures pour ses amis restés au village. En fait, c'est une véritable expérience de jeu de rôle en temps réel entre les élèves d'une ZEP de Caen – qui jouent Gonzague, et envoient chaque jour le récit de ses aventures par télématique – et des écoles canadiennes – qui renvoient à « Gonzague » conseils et suggestions. Le tout, réécrit par les élèves, a donné Gonzague Prologue, le livre (illustré par Rolland Barthélémy), édité pour le compte de l'école Reine Mathilde de Caen (5 rue de la Justice, 14000 Caen, tél. : (16) 31 82 28 87).

G. Matthieu de A à Z

C'est le titre du recueil d'illustrations de Matthieu, prolifique dessinateur, co-créateur de *SuperGang* et *Full Metal Planète*. Laissez-vous tenter par plus d'1,5 kg de dessins humoristiques.

Le jeu de rôle : qu'est-ce que c'est ?

Devant le succès de l'opération, nous continuons à vous proposer gratuitement notre brochure sur le jeu de rôle, pour la diffuser et informer autour de vous. Pour vous procurer cette brochure, envoyez-nous une enveloppe grand format (21 x 29,7) libellée à votre adresse et suffisamment affranchie (au moins 3,50 F).

¡ Bienvenida !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, Casus Belli s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, vous pourrez gagner La saison des Cendres, le premier tome de la Légende des Contrées oubliées, de Ségur et Chevalier. Cette bande dessinée donnera naissance, en avril, à un jeu de rôle original !

Phénomène : jeux de cartes

Pour devenir incollable sur les jeux de cartes à collectionner, et avant que le vulgum pecus le soit (voir notre dossier p. 80 à 87) ! Ci-contre, une carte de *SpellFire*, disponible en français. Et une carte « presque vraie » de *Magic : L'Assemblée*, à paraître en mars.

Destination Aventure

La rubrique de ceux qui veulent encore apprendre. Cette fois-ci: savoir gérer les combats.

Voici la liste des gagnants de notre précédente mise en jeu (Casus 84). Ils recevront un exemplaire du Voile de Kâli, pour Maléfices: Baumard François (49 Trémentines), Beltzung Wesley (68 Mulhouse), Bernard Cyril (91 Epinay-sur-Orge), Binamé John (Kain - Belgique), Brichau Frédéric (Andenne – Belgique), Buyle Thomas (Ottignies – Belgique), Chabreron Sylvain (87 Isle), Charvy Jean-Christophe (03 Neuvy), Dedic Frédéric (06 Nice), Durand Xavier (91 Etampes), Guellec Fabrice (29 Brest), Hartheiser Pierre (57 Sarreguemines), Jamaux Christophe (93 Epinay-sur-Seine), Le Breton Ronan (56 Guidel), Le Corre Philippe (44 Nantes), Leneveu Nicolas (50 St-Lo), Leroyer Philippe (92 Châtillon), Lipiansky Stéphan (75 Paris), Mametz Bruno (80 Namps-au-Val), Michelin Joël (25 Dampierre-les-Bois), Pelloton Luc (La Chaux-de-fonds – Suisse), Pen Jean-François (35 Rennes), Rabasa Arnaud (66 La Tour-de-France), Rieux Philippe (68 Mulhouse), Tettart Eric (78 Le Vesinet).

Médias et jeux de rôle (troisième épisode)

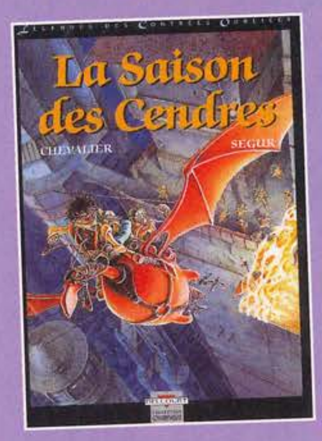
Plus ça change et plus c'est la même chose. Cette fois-ci, l'émission Zone interdite sur la sellette (voir p. 110).

Ne croyez pas ce que vous dit la télé : le personnage du haut n'est pas Didier Guiserix, mais J.-M. Noyeau ; le vrai Guiserix est celui du dessous.

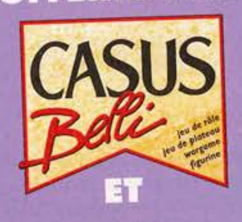
Prochain numéro : le 5 avril

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 30 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE DE LA SAISON DES CENDRES



OFFERTS PAR



ET

Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 85
Tirage le 8 mars 1995

Nom
....

Prénom
....

Adresse
....
....
....

Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents ce printemps ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.

Le dicton du bimestre :
– Faut faire plus ou faut faire moins ?
– Lance le dé ! J'te jure, t'as de ces questions !

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Aerogame

• **Aerogame** est un jeu de société qui simule une compétition de sports aériens (parapente, delta et planeur). Renseignements au (16) 88.69.31.32.

Azure Wish Edition

• **Europa Universalis** : *L'extension n° 1* est disponible. Elle contient 273 pions supplémentaires, un livret de 44p. (règles, précisions, nouveaux pays, nouveaux scénarios), un fascicule regroupant les réponses aux questions les plus fréquemment posées sur le jeu.

• **Salve** est un jeu de société et de stratégie simple. Il emprunte à la fois des éléments à la bataille navale et au wargame (potentiels d'attaque, de mouvement et de défense des bateaux), le thème étant Seconde Guerre mondiale. À découvrir bientôt.

Julien Cesbron

• **Mamouth Age**, le jeu des hommes préhistoriques cyberpunk propose une nouvelle édition, avec ses propres règles. Renseignements auprès de Julien Cesbron, 14 rue Fontaine, 75009 Paris.

Delcourt

• **L'encyclopédie de la Légende des Contrées oubliées**, de Ségur et Chevalier, sera à la fois un recueil d'informations sur cette BD, mais aussi un jeu de rôle simple. Parution prévue pour le Salon des jeux de réflexion en avril.

Descartes Éditeur

• **Thoan, les faiseurs d'univers** : il s'agit d'un nouveau jeu de rôle, de création française, d'après la saga des Hommes-Dieux, de Philip Jose Farmer (mars).

• **L'appel de Cthulhu** : *Aventures autour d'Arkham* (supplément ; paru).

• **Shadowrun** : *Le voleur de narcopuces* (scénario ; paru), *La dame de cœur* (scénario ; mars).

• **Ars Magica** : *Songe d'une nuit d'été* (scénario ; paru), *La tempête* (scénario ; février).

• **Mutant Chronicles** : Le jeu de cartes à jouer et à collectionner *Doom Trooper* est prévu en version française (février ; voir p. 86-88), *Imperial* (guide ; mars).

• **Star Wars** : *Manuel du maître de jeu* (paru) ; l'écran du maître de jeu (mars).

• **Battletech** : *Battlespace*, pour jouer dans l'espace (voir fiche-jeu p. 93).

Finoldin Games

Ce nouvel éditeur de jeu par correspondance va animer des jeux variés utilisant un même système de jeu, une sorte de Gurps du JpC. Le premier jeu devrait entrer en fonction début février (Finoldin Games, BP 102, 37301 Joué-Lès-Tours) :

• **Alliance royale** est un jeu d'alliance et de gestion d'États dans l'Europe du traité de 1763, dans l'esprit d'Empires in Arms.

• **Pax Transylvania** (date de mise en route non connue) proposera à divers vampires de lutter pour succéder à Dracula, via des hordes de morts-vivants... sans attirer l'attention de l'armée autrichienne...

Games Workshop France

• **Talisman** (paru ; voir Têtes d'affiche), **Royaumes du Mal** est la première extension pour ce jeu (février).

• **Warhammer JdBF** : *Warhammer arcanes* (nouvelle boîte de magie ; avril).

• **Titan Legions** est un nouveau jeu, compatible avec Space Marines, et à l'échelle Epic (mars).

Halloween Concept

• **Elfquest** : ce jeu de rôle est paru (voir Épreuve du feu p. 28-29).

• Un jeu de cartes à jouer et à collectionner, directement inspiré du jeu de rôle In Nomine Satanis/Magna Veritas, est en cours de réalisation. Il devrait être disponible mi-avril pour le Salon des jeux de réflexion.

Hexagonal

• **Vampire** : *Livre de clan : Toréador* (guide ; mars).

• **Mage** : version française du jeu de rôle (paru ; voir Épreuve du feu p. 30-31), écran (janvier), *La trame du destin* (scénario ; mars/avril).

• **JRTM** : *Les royaumes perdus de Cardolan* (campagne ; février).

• **Loup-garou** : *La voie des loups* (guide ; février/mars).

Icodis

• **Monark** est un jeu par correspondance, mais via le minitel. Dans ce monde médiéval-fantastique, chacun se voit attribuer une des vingt-quatre mille régions de départ, et va devoir gérer richesse des sols, flore et faune, climat et population pour agrandir son territoire, entretenir des armées, conclure des alliances. Les ordres entrés sur minitel durant la journée sont résolus la nuit. Il n'est pas nécessaire de se connecter tous les jours, car il existe des ordres automatiques (armée « en alerte »). Il vaut mieux un minitel 2 (80 col. et caractères graphiques). Pour recevoir le livret de règles, 3615 Monark, ou écrire à Icodis, 1 cité de Paradis, 75010 Paris.

JESA

• Cette société reprend la gestion de deux jeux par correspondance : **Dragon's Horde** (vous êtes un sorcier qui doit devenir le maître d'un univers médiéval-fantastique) et **Synaps** (combat galactique), jadis gérés par JPC+. Contact : JESA, BP 3, 22540 Pedernec. Tél. : (16) 96.43.50.01, fax : (16) 96.43.50.41.

Kaze Animation

• **Les Chroniques de Lodoss**, volume III, (K7 vidéo de dessin animé) sont bientôt disponibles.

Ludexpress

• Cette société, en collaboration avec le Temple du Jeu (magasin à Bordeaux), propose un nouveau jeu de simulation par correspondance arbitré par ordinateur : **Chronos**. Le thème : vous êtes le commandeur d'une flotte galactique. Contact : Ludexpress, 30 rue de la Devise, 33000 Bordeaux.

Ludis

• **Kult** : le jeu est normalement disponible (voir Têtes d'affiche), l'écran est prévu pour la mi-mars.

Ludodélire

• **Formule Dé** : *Interlagos – Jose Carlos Pace* est le grand prix du Brésil (mars/avril).

RL XII

MultiSim

● **Nephilim** : *La Dame de onze heures* (scénario ; paru) ; *Les sciences occultes* (les trois magies du jeu en détail, mais sans ésotérisme inutile – c'est promis ; fin février), *L'apprenti* (livre sur les références du monde occulte propre à Nephilim ; avril).

● **Rêve de Dragon/Oniros** : *Du voyageur et du voyage* (180 p. sur les voyageurs, l'équipement, la vie quotidienne, les villes, les lieux divers ; paru), *Voyage n° 4* : *La Dame des songes* (grand scénario ; février/mars), une grande campagne est prévue pour fin avril.

● **Chimères** : *Antéros* est un recueil de cinq contes pour les cinq royaumes (paru), *Les Chroniques de la Lune-Sang* est une campagne-roman, c'est-à-dire un roman, plus un livret pour en tirer une campagne (avril).

● **Credo** : ce jeu de cartes (non ! pas à collectionner !) d'intrigues et de diplomatie produit par Chaosium va être traduit en français (mars).

● Le jeu de cartes à collectionner sur Nephilim est en préparation. Sortie prévue pour avril (au Salon des jeux de réflexion) ou un peu plus tard.

● **Jorune**, le mythique jeu de rôle américain, est sur le planning de traduction (fin 1995). Des suppléments de création française sont prévus par la suite.

Nestiveqnen

● **Entre Lacs, grammaire onirique**, volume I du *Guide des horizons féeriques* est paru. C'est un livret de 150 pages qui raconte une mythologie complexe, donne des informations sur un peuple disparu et propose surtout un langage complet (avec lexique, grammaire et calligraphie). À rapprocher du travail de Tolkien sur la langue elfe, mais en plus simple (paru).

● Les volumes suivants de ces Guides n'auront pas d'autre dénominateur commun que l'imaginaire ! Ainsi le volume 2 : **Châteaux et Chimères, carnets de route d'un architecte aventurier** est un recueil de bâtiments médiévaux-fantastiques (mars) et le volume 3 : **Les Enfants perdus** est le journal de bord d'un capitaine interstellaire au troisième millénaire (mai). Ces livrets sont diffusés par Hexagonal. Nouvelles coordonnées téléphoniques : (16) 72.07.81.77.

Oriflam

● **SPQR**, le wargame est paru (voir Têtes d'affiche).

● **Hawkmoon** : *Chair et métal* est le nom de la campagne tant attendue sur la Sicile (février).

● **Cyberpunk** : *Eurotour* (scénarios ; mars).

● **Elric** : *La Nef des Fous* (deux aventures, traduction de Fate of Fools ; mars).

● **RuneQuest** : réédition du *Maître des Runes*.

● Oriflam distribue le jeu de cartes **Super Deck** (voir p. 86-88) et fournit une traduction française des règles.

Ormekiane Production

● **Eléckasë** : la troisième gazette est disponible (gratuite pour les joueurs qui se font connaître auprès de l'éditeur), la quatrième paraîtra début mars. Le supplément *Entre Ombres et Lumières* contiendra la description du continent ouest d'Eléckasë, des règles avancées de combat, des combats d'armées, des lieux mystiques, la suite de la campagne des joyaux-étoiles (février).

Sans peur et sans reproche

● Cette nouvelle société annonce pour le printemps 1995 le jeu de rôle **miles Christi**, où les joueurs incarneront des templiers au temps des croisades. Le jeu sera à la fois historique et fantastique. Contact : Sans peur et sans reproche, 10 rue des Bouchers, 59800 Lille. Tél. : (16) 20.30.80.10.

La Sève de l'Esprit

● **Sombre Paname** est paru (voir Têtes d'affiche). L'éditeur se propose d'éditer une gazette bimestrielle de 8p., datée de 1999, qui complétera les informations futuristes sur Paris.

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Western* (paru), *Gurps Espace* (février).

● **Berlin XVIII** : une extension est prévue pour avril (titre non défini).

● **Bloodlust** : *Les voiles du Destin* est paru (voir Têtes d'affiche). La réédition du jeu sous forme de livre est prévue pour mars.

● **INS/MV** : *Deus ex machina* est une campagne complète sur un tueur en série et le retour du panthéon celte sur Terre (paru). Réédition du *Scriptarium Veritas* (mars).

● **Necroverse** est un jeu par correspondance et géré par ordinateur, créé par Croc. Vous y incarnez un pirate cyberpunk, qui va voler les infos des mégacorporations. Point original : il n'y a pas de date limite de tour de jeu, on joue aussi souvent que l'on désire. Renseignements auprès d'Idéojeux, 1 route de Versailles, Villiers-le-Bâcle, 91190 Gif-sur-Yvette.

MONGHOL & GHOTA

Tamise Productions

• **Encyclopédie de la Terre du Milieu** (début 95).

• **Yurl'h** : un nouveau jeu de rôle spatio-médiéval-fantastique de Patrick Durand-Peyroles (paru ; voir Têtes d'affiche).

• **Empires & Dynasties** : *Questions pour un Empire* est un livret petit format de 105 pages, qui fournit de nombreuses précisions sur les origines de l'Empire, sur l'empereur, la guilde des navigateurs. Bref, les secrets les plus importants de ce monde sont enfin révélés (paru).

TriTel

• **Ecryme, la geste des Traverses** : *Eole* est un guide détaillé de cette ville, par quartiers, avec ses loges, ses spécificités, des inspirations pour des scénarios (février/mars) ; *le Ballon Poste* est une gazette gratuite d'informations sur Ecryme, disponible auprès de votre boutique (février).

TSR en français

• **AD&D** : *Le Manuel complet des Nains* (tout pour jouer des Nains ; paru), *Les dieux des monstres* (mythologie des demi-humains, humanoïdes et monstres divers ; paru).

• **Spellfire** : après moult péripéties, ce jeu de cartes est enfin arrivé en France.

• Le planning et la gestion des sorties françaises de TSR ont été rapatriés d'Angleterre aux États-Unis. Pour le moment, il est donc hasardeux de vous faire part des prévisions de parution des produits français.

Unicorn

• **Symbios** est un jeu de plateau extraterrestre où de gentils Krapits mangent de la bonne Erbs et essayent d'échapper aux Kroguls. Parution prévue début avril.

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Atlas Games

• **On the Edge** : *Cut-ups Project* est la prochaine extension pour ce jeu de cartes, en pochettes de dix cartes (mars).

Avalon Hill

• **RuneQuest** : *Lords of Terror* (recueil de scénarios ; février).

• **Panzerblitz II** est prévu pour mars.

BTRC

• Nouvelle édition du jeu culte : **Macho Women with Guns**, où l'on peut incarner trois sortes de personnages : des Macho Women with Guns, des Renegade Nuns on Wheels ou des Bat-winged Bimbos from Hell. Vos ennemis : tous les mâles de l'univers. Fun et second degré bien sûr !

Et tous les produits sur 3615 Casus

Chaosium

• **Call of Cthulhu** : *Encyclopedia Cthulhiana* (encyclopédie sur toutes les sources du mythe ; février), *Strange Aeons* (trois aventures dans des époques inhabituelles ; février).

• **Pendragon** : *Beyond the Wall* est un supplément sur les Scots et les Pictes (mars).

• **Glorantha** : *Wyrm Footprints* est un recueil de textes sur l'univers de RuneQuest (mars).

Clash of Arms

• **1807, The Eagles Turn East** est le volume II de la série *The Campaigns of Napoleon* (paru).

• **Achtung - Spitfire !** est un nouveau jeu de la série *Fighting Wings*, comme Over the Reich (février).

Columbia Games

• Nouvelle édition du jeu de rôle **Hârn**, les règles paraissant en deux volumes : *Hârnmaster PC* (pour le joueur ; février) et *Hârnmaster GM* (pour le meneur de jeu ; février).

Decision Games

• Le Strategy & Tactics n° 172 sera consacré à **Molotov's War**.

FASA

• **Earthdawn** : *Denizens of Earthdawn Volume Two* (guide sur les nains, les obsidimen, les orks et les trolls ; paru), *Parlainth Adventures* (quatre scénarios utilisant la boîte décrivant les ruines de Parlainth ; paru).

• **Shadowrun** : *Harlequin's back* (campagne en cinq scénarios sur les metaplanes, faisant suite à Harlequin ; paru).

• **MechWarriors** : *Royalty and Rogues* (scénario sur le monde d'Antallos ; paru).

GDW

• **Volley and Bayonnets** est une règle pour simuler les batailles du XVII[e]- XVIII[e] siècle avec des figurines (février).

• **Traveller** : *Aliens of the Rim* est un supplément sur des extraterrestres (février).

GMT

• Édition dite « deluxe » de **Great Battles of Alexander**, avec de nouveaux pions, une nouvelle règle et une nouvelle bataille (février).

• **Caesar** : *Dictator* est le premier module pour ce jeu (mars).

Heartbreaker

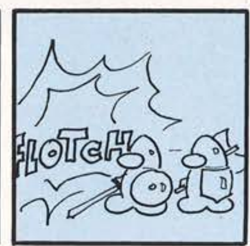
• **Mutant Chronicles** : *Algeroth Sourcebook* (guide ; février).

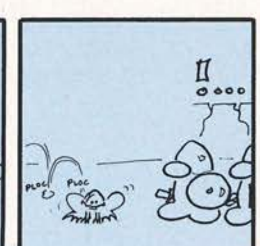
Ianus Publications

• **Heavy Gear RPG** est un nouveau jeu de rôle de « Mechas » (robots géants), prévu pour mars. Il sera aussi possible d'y jouer en jeu de plateau (à la RoboTech). Un jeu de cartes : **Heavy Gear Fighters**, est déjà disponible semble-t-il. Il ne s'agit pas d'un jeu à collectionner.

• **Video Fighter** est un jeu de cartes de combat, proche de l'esprit (heu !) des jeux vidéos de combat. Ce n'est pas un jeu à collectionner (mars/avril).

MONGHOL & GHOTA





Jouez enfin à Magic : The Gathering dans sa version française !

Jouez à Magic : L'Assemblée

Explorez les intrigues multiples et les infinies possibilités du monde de Dominia. Vous pourrez construire votre paquet de cartes, définir votre stratégie en choisissant parmi une foisonnante collection de cartes magnifiquement illustrées. Mais faites attention : votre adversaire pourrait bien dévoiler des cartes que vous n'avez JAMAIS vues auparavant. Jouez à **Magic : L'Assemblée**, vous ne le regretterez pas !

Wizards of the Coast, Belgium, P.O. Box 16, B-2140 Borgerhout 2, Tél: +32.(0)3.272.1880

ICE

- **Rolemaster** : la nouvelle édition de ce jeu se poursuit avec les suppléments *Arms Law Standard* (paru) et *Spell Law Standard* (février/mars).
- **MERP II** : *North Western Middle Earth Map Set* est enfin paru (après plus d'un an de retard), *Elves* (supplément; février); *Dol Guldur* (citadelle, avec plus de 30p. de plans; mars).
- **Champions** : *Husdon City Blues* (campagne pour Dark Champions; février), *Pyramid in the Sky* (scénario; mars).
- **Hero System** : *Almanach II* (recueil de règles optionnelles et mini-scénarios; février).

Mayfair Games

- **Sim City**, le jeu de cartes à jouer et à collectionner est en cours de production. Il devrait être disponible entre février et début avril.
- **Underground** : *Ways and Means* (guide sur Democraty City, nouvelle capitale des USA; février).

Moments in History

- **Famous Victory : The Duke vs. the Sun King** est un wargame sur les batailles de Blenheim et Ramillies (1704-1706) par Richard Berg.

Palladium Books

- **Rifts®** : *Rifts World Book VI : South America* (168 pages bourrées à craquer; paru), *Rifts Mercenaries* (guide sur les mercenaires high-tech; paru), *Rifts Dimensions Book II : Phase World* (supplément; paru), *Rifts Dimensions Book III : Phase World Sourcebook* (supplément au supplément; mars), *Rifts World Book VII : Rift Undersea* (guide; avril).
- **Macross II** : *Deck Plans Volume Three* (recueil de plans de vaisseaux; paru).
- **Palladium RPG** : *Yin-Sloth Jungles* (supplément avec quatre aventures; paru); *Old Kingdom Mountains* (supplément; mars).
- **Heroes Unlimited** : *Aliens Unlimited* (tout sur les monstres de l'espace; paru).
- **Ninja & Super Spies** : *Mystic China* (guide; mars).

Pariah Press

- **The Whispering Vault** : *Dangerous Prey* (bestiaire + scénario; février/ mars), *Gamemaster's Pack* (supplément avec écran; mars).

R. Talsorian Games

- **Cyberpunk 2020** : *Pacific Rim* (guide sur l'Asie du Sud-Est, l'Australie, la Chine, la Corée et le Japon, plus les arts martiaux; paru), *Solo of Fortune II* (guide; février/mars), *Nomad Sourcebook* (guide; mars).
- **Cyberpunk Cybergeneration** : *Media Front* (guide; février), *Virtual Front* (guide; mars).
- **Castle Falkenstein** : *Steam Age* est un recueil de véhicules et d'engins (février), *Comme il faut* (guide pour le meneur de jeu; mars).

Steve Jackson Games

- **In Nomine** : le jeu est toujours retardé, pour cause de sortie d'**Illuminati – le jeu de cartes** (paru; voir p. 86-88). Mais il arrive, promis!
- **Gurps** : nous avons eu quelques difficultés à avoir récemment des informations sur les nouveautés Gurps. Voici donc quelques suppléments parus, il y a plus ou moins longtemps : *Gurps Grimoire* (nouveaux sorts pour Gurps Magic), *Gurps Vampire : The Masquerade Companion* (a gagné un prix à Origins, contient les infos des Vampire's Player Guide et Player's Guide to the Sabbat de White Wolf),
- **Toon** : *Toon Ace Catalog* (tout pour Toon, plus le reste; paru).
- **Modern Myth Publishing** est une société indépendante de SJG, et qui publie des suppléments pour Gurps. À leur catalogue : *IST Kingston, Gurps International Super Teams, Supplement & Adventure in Jamaica* (les super-héros en Jamaïque; paru).

Panorama de la presse wargame

- **Command** n° 31 nous arrive avec un jeu en encart (et un dossier historique) sur la très dure bataille de Budapest, en 1945, entre Soviétiques et Allemands. Un superbe sujet, jusqu'ici rarement traité en wargame. Les autres articles historiques concernent la première intervention américaine en Haïti, en 1915; la grande crise de l'Empire romain, de 235 à 285 ap. J.-C.; la conquête de la Prusse par les chevaliers teutoniques, au XIII[e] siècle; et une analyse de la tragique odyssée du convoi PQ-17, dans l'Arctique, en 1942.
- **Strategy & Tactics** n° 170 contient un jeu en encart sur la campagne des nordistes pour s'emparer d'Atlanta, en 1864, pendant la guerre de Sécession; il s'agit en réalité de la suite du wargame publié dans le précédent numéro de *S&T*. Outre les articles du dossier historique consacré à ce jeu, on trouvera la suite de l'article sur la maîtrise de l'air durant la campagne de Stalingrad; la guerre dans le Japon médiéval; et les opérations militaires américaines en Somalie, en 1993-1994.
- Le **Canadian Wargamers Journal** a changé de formule : il grandit!, dans tous les sens du terme : format A4, couverture en couleurs, pagination plus importante. On ne saurait s'en plaindre. Il contient des tas de bonnes choses – présentations de nouveautés, notes des concepteurs, errata, règles optionnelles, scénarios, conseils de jeu, variantes, aides de jeu, replays, infos diverses – pour les jeux suivants : *Command at Sea, Decision in France, Kölin, Triumphant Fox, Fatal Alliances, No Better Place to Die, Ardennes, Lost Victory, The Rise of the Luftwaffe*, etc.
- **Operations** n° 15, le magazine de The Gamers, est, comme toujours, indispensable à tous les possesseurs de jeux de cet éditeur. On y trouve de quoi satisfaire les joueurs de *GD'40, Stalingrad's Pocket, Guderian's Blitzkrieg, Ardennes, Afrika*, etc. Quelques articles historiques d'analyses tactiques complètent avec bonheur ce sommaire.
- **C3I** n° 4 est paru! Je crois savoir qu'il était très attendu par tous les amateurs des jeux GMT Games... Il contient un module pour *SPQR* (avec une superbe planche de pions! D'ailleurs cette planche inclut aussi des pions pour *The Battles of Waterloo, Crisis Korea 1995, Arctic Storm, Operation Mercury, Victory in the West* et *Hornet Leader*), un module pour Caesar, des conseils de jeu pour *The Rise of the Luftwaffe*, et des clarifications de règles pour *Victory in the West, Arctic Storm* et *The Battles of Waterloo*.
- **La revue historique des Armées** n° 4-1994 traite cette fois-ci de sujets variés. Ceux qui intéresseront en priorité les wargameurs sont : la logistique sous l'Empire; Arme ou armée? aviation réservée ou aviation organique? l'aéronautique militaire à l'école de la Première Guerre mondiale; la perception de la puissance aérienne allemande et son influence sur la politique extérieure française pendant les crises internationales de 1938 à 1939.

Laurent Henninger

Le saviez-vous?

Dans les années 1620, tout ce que Paris comptait de nobles et de notables se mit brusquement à collectionner les coquillages. Gaston d'Orléans aurait payé 900 livres pour un grand spondyle rouge, et il aurait offert à un collectionneur parisien 11000 livres pour 32 coquilles particulièrement rares. L'offre ayant été refusée, cela fit dire à Monsieur, frère du roi, qu'il ne savait pas lequel était le plus fou, de celui qui avait proposé un tel prix, ou de celui qui l'avait refusé...

The Gamers

- Réédition de **In their Quiet Fields**, sur la bataille d'Antietam, avec de nouveaux pions et dessins (février/mars).
- **April's Harvest** est un wargame sur le bataille de Shiloh (février/mars).

TSR

- **AD&D** : *The Complete Barbarian Handbook* (supplément pour joueur ; février), *AD&D Master's Option Rulebook : Combat & Tactics* (supplément de règles optionnelles de combat ; mars), *Cutthroats of Lankhmar* (trois quartiers détaillés de cette ville ; mars), *The Complete Book of Necromancers* (supplément pour meneur de jeu ; avril), *The Dancing Hut of Baba Yaga* (donjon avec plein de pièces, pour haut niveau ; avril).
- **Mystara** : *Player's Survival Kit* (aides de jeu ; mars), *Dungeon Master Survival Kit* (aides de jeu ; mars).
- **Ravenloft** : *When the Black Roses Bloom* (aventure de haut niveau avec Lord Soth ; mars).
- **Planescape** : *Planes of Law* (supplément sur les plans de la Loi, 8 livrets et 5 plans grand format ; février). *Fires of Dis* (aventure de haut niveau dans les plans de la Loi ; mars).
- **Forgotten Realms** : *The Moonsea* (guide géographique ; février), *Elminster's Ecologies Appendix, Volume 1 : Battle of Bones and the Hill of Lost Souls* (guide géographique ; avril), *Ruins of Zhentil Keep* (« mega » donjon dans la lignée de Ruins of Undermountains II ; avril).
- **Dark Sun** : *Monstrous Compendium Appendix Dark Sun volume 2* (des monstres ; mars), *Thri-kreen of Athas* (guide plus aventure ; avril).
- **Spellfire** : l'extension n° 4 est en vente, l'extension n° 5 est prévue pour avril.
- **Blood Wars** : c'est le nom du nouveau jeu de cartes à jouer et à collectionner, situé dans l'univers de Planescape (février/mars).

West End Games

- **Star Wars** : *Goroth : Slave of the Empire* (description d'un système solaire et aventure ; février).
- **Bloodshadows** : *Shadows of Selastos* (trois aventures ; février).

White Wolf

- White Wolf va créer son propre jeu de cartes à jouer et à collectionner : **Rage**, dans l'univers de Werewolf. Il sera vendu en doubles-paquets de 55 cartes et pochettes de 12 cartes.
- **Vampire – The Masquerade** : *Elysium* (guide ; paru), *World of Darkness : Gypsies* (guide ; paru), *Dirty Secrets of the Black Hand* (guide ; paru) ; *Clan Book : Assamite* (février), *Vampire Diary : The Embrace* (le faux journal d'un vampire, écrit à la main ; mars).
- **Werewolf – The Apocalypse** : *Children of Gaia Tribebook* (guide ; paru), *Get of Fenris Tribebook* (février/mars).
- **Mage – The Ascension** : *Ascension's Right Hand* (les partenaires mortels des mages ; février), *Technocracy New World Order* (guide ; avril).
- **Wraith – The Oblivion** : *Love Beyond Death* (guide plus aventure ; février), *The Sea of Shadows : A Storyteller's Guide to the Tempest* (guide ; mars).
- **Street Fighter** : Street Fighter Player's Guide (décembre).
- White Wolf a créé une nouvelle maison d'édition : Black Dog Games Factory, dont le but sera de publier des suppléments « adultes » pour les jeux White Wolf (le sexe et Street Fighter par exemple ?) ou des jeux aux thèmes plus « controversés ». Leur première parution : **Höl**, un jeu de science-fiction (février).

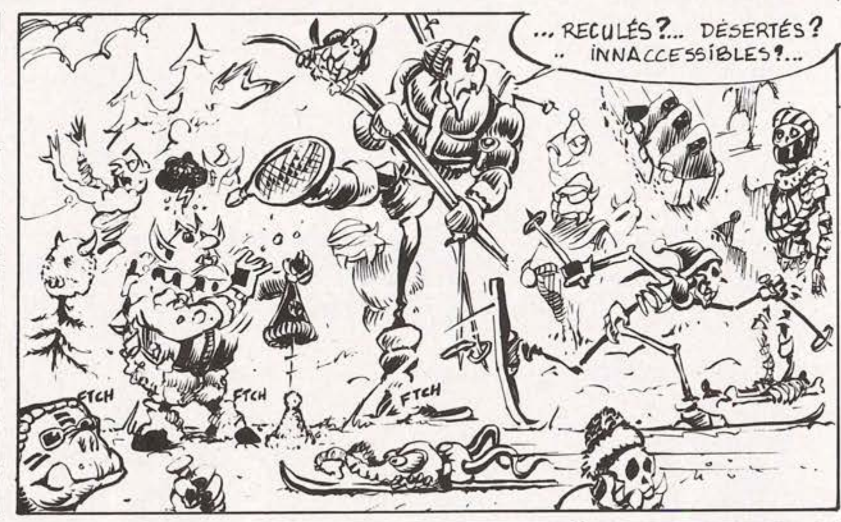
Wizards of the Coast

- **Ars Magica** : *Faeries* (guide ; mars), *Covenants* (guide ; mai).
- **The Great Dalmuti** est un jeu de cartes simple, proche du Gang of Four (Dargaud) ou du « Trou du cul » (jeu pour enfants), bref un jeu familial, à partir de 8 ans (février).
- **RoboRally** : le jeu de plateau des robots est disponible (voir Tête d'affiche dans le prochain numéro).
- **Magic : L'Assemblée**, traduction française de Magic : The Gathering, devrait être disponible début mars en édition limitée (bords noirs), l'édition normale (bords blancs) étant prévue pour avril/mai.
- **Magic : Ice Age** est un jeu de cartes entièrement compatible avec Magic : The Gathering, mais qui peut se jouer seul, présentation en paquets de base et pochettes (mai). Des classeurs (pour ranger les cartes de Magic) seront bientôt disponibles (avril/mai).
- Nouveau roman : **Whispering Woods**, qui sera suivi de **Shattered Chains** dans l'univers de Dominia. Les acheteurs peuvent recevoir une carte de Magic spécifiquement conçue pour chaque livre.
- **Jyhad** change de nom cet été pour devenir **Vampire : The Eternal Struggle**. Les cartes ne seront pas modifiées, mais le système de jeu évoluera pour permettre des parties plus courtes. Plus de détails dans le prochain numéro.
- Si vous avez des questions de règles à poser sur Magic, le « customer service » européen est ouvert.

On peut donc écrire à **Customer Service**, Wizards of the Coast, P.O. box 16, B-2140 Borgerhout, Belgique ; téléphoner (heures de bureau) au (19.32) 32.72.05.11 ; ou faxer au (19.32).32.72.24.31. On vous répondra en anglais, français, allemand ou hollandais. Un service minitel devrait être bientôt proposé.

La mort n'est que le Commencement...

Ce jeu n'est pas recommandé aux moins de 16 ans



NE T'INQUIÈTES PAS BELUGO! CETTE FOIS J'AI RESERVÉ EXACTEMENT CE QU'IL NOUS FAUT... UN ENDROIT DOUILLET..

PISTE DE LA MORT

AU CALME!

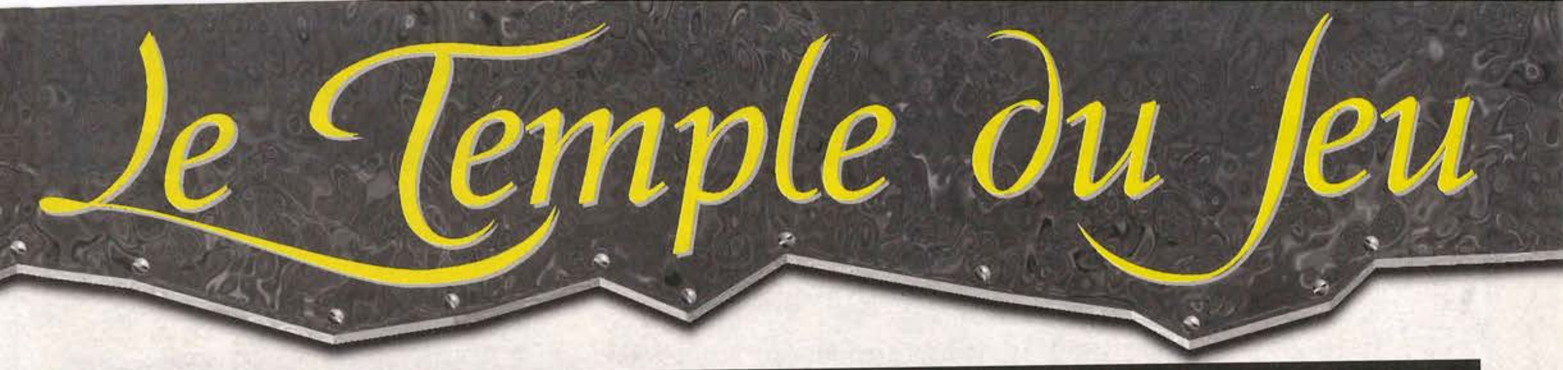
PAS CHER!

ET TELLEMENT PITTORESQUE! ...

HHHMHHAAA!! JE SENS QUE NOUS ALLONS TOUS PROFITER D'UNE IMMENSE VAGUE DE FRAÎCHEUR BIENFAISANTE !

CHRIS & PAT/SÉGUR

FIN



NANTES : OUVERTURE DU TEMPLE LE 18 Février 95 !

8 rue Heronniere : tel 51 84 05 05

JEUX DE RÔLE VF & VO - JEUX DE CARTES - PLATEAUX - FIGURINES - WARGAMES
UN CHOIX ENORME !

A l'occasion de l'ouverture du Temple Nantes, une remise de 10 % vous est accordée sur votre premier achat si celui-ci est effectué avant le 20 mars 95 (sur présentation de cette page)

PREMIER TOURNOI EUROPÉEN DE MAGIC

«Les Arènes Européennes 95 «

à BORDEAUX les 18 & 19 mars 1995

FRANCE - ESPAGNE - BELGIQUE - SUISSE - ITALIE - ALLEMAGNE - ROYAUME-UNI...

Venez défendre vos couleurs et représenter le meilleur joueur européen au championnat du monde !

Le vainqueur sera automatiquement qualifié pour le
CHAMPIONNAT DU MONDE DE MAGIC ! *

LE VOYAGE AUX USA est offert par
le TEMPLE DU JEU (bordeaux) et ALEPH (Barcelone) !

• Nonbreux autres lots pour les meilleurs joueurs : Moxs, arabians, darks, antiquities, legends...
• Enorme bourse d'échange de cartes sur place !

Dossiers d'inscription (règles, limitations, plan d'accès, transports, hébergement, fiche d'inscription...) sur simple demande (joindre 2 timbres à 2F80 ou 2 coupons internationaux) à :

TEMPLE DU JEU - ARÈNES EUROPÉENNES -
BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex - FRANCE

Renseignements au 56 44 61 22 ou au 56 51 90 51

Samedi 18 mars de 12 h à 31 h : tournois «Modern Style» (Revised + Dark + Fallen Empire). Tournoi en 9 rondes, selon le système Suisse Arena. Dimanche 19 mars de 10 h à 19 h : tournoi classique Wizards of the Coast. Tournoi en 9 rondes, selon le système Suisse Arena. Les deux tournois se dérouleront au même endroit : la salle l'AIGLON, 8 rue Minvielle dans le centre de BORDEAUX (bus directs de la gare). Des membres de Wizard of the Coast seront présents.

CETTE MANIFESTATION EST ORGANISÉE PAR ARÈNES & ARCANES ET GIGAMESH

* *Sous réserve d'acceptation par Wizard of the Coast.*

MOX ? ALI FROM CAIRO ? BLACK LOTUS ?

ARABIANS - ANTIQUITIES - LEGENDS - DARKS

Des centaines de cartes introuvables disponibles à l'unité au 56 44 58 89 de 10 h à 14 h
le nouveau service d'achat-vente de Trading Cards Games !
NOUS ACHETONS AUSSI LES CARTES !

LE TEMPLE DU JEU LYON
268 rue Crequi
69007 LYON
Tel : 72 73 73 26

LE TEMPLE DU JEU BORDEAUX
62 rue du pas St Georges
BP 47 33036 BORDEAUX Cedex
Tel : 56 44 61 22

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- LE TEMPLE DU JEU -

BP 47 33036 BORDEAUX CEDEX

Livraison dans les 48 h : Composez le **56 51 90 51**

TRADING CARD GAMES

MAGIC V.F *(mars)*
(Ed. limitée bords noirs)
MAGIC Starter 46 F
MAGIC Booster 14 F
Traduction des cartes : bases + toutes les séries limitées 20 F

MAGIC V.O
MAGIC Starter 49 F
MAGIC Gift Pack 119 F
MAGIC Booster 15 F
MAGIC Falen Empires 9,50 F
Player's guide Magic 58 F

HIGH TECH COMBAT
H.T.C Stater 54 F
H.T.C Booster 19 F

ON THE EDGE
O.T.E Starter 55 F
O.T.E Booster 20 F
O.T.E Cut-Ups exp. 8 F

SPELLFIRE V.F
(Ed. limitée bords noirs)
SPELLFIRE Starter 85 F
SPELLFIRE Booster 24 F

JYHAD
JYHAD Starter 57 F
JYHAD Booster 17 F
Traduction cartes et regles 25 F
Player's guide JYHAD 49 F

STAR TREK
STAR TREK Starter 56 F
STAR TREK Booster 18 F
Traduction cartes et regles 25 F

SUPER DECK
SUPER DECK Starter 50 F

GALACTIC EMPIRES
GALACTIC E. *Starter* 85 F
GALACTIC E. *Booster* 19 F

SPELLFIRE V.O
SPELLFIRE Starter 59 F
SPELLFIRE Booster 17 F
SPELLFIRE Ravenloft 17 F
SPELLFIRE Dragonlance 17 F
SPELLFIRE Forgotten Realms 17 F

MAGFORCE 7 *(mars)*
MAGFORCE 7 *Starter* 61 F
MAGFORCE 7 *Booster* 21 F

ECHELONS OF FIRE*(mars)*
E.O.FIRE *Starter* 61 F
E.O.FIRES *Booster* 21 F

ECHELONS OF FURY*(mars)*
E.O.FURY *Starter* 61 F
E.O.FURY *Booster* 21 F

DOOMTROOPERS
DOOMTROOPERS Starter 45 F
DOOMTROOPERS Booster 15 F

ILLUMINATI
ILLUMINATI Stater 67 F
ILLUMINATI Booster 16 F

WYVERN *(mars)*
WYVERN Starter 50 F
WYVERN Booster 16 F

DIXIE
DIXIE Starter 57 F

BLOOD WARS *(mars)*
BLOOD WARS Starter 68 F
BLOOD WARS Booster 19 F

ACCESSOIRES & REVUES TRADING CARD GAMES
classeur de rangement type «Ultra-Pro» 54 F
classeur de rangement 38 F
Feuilles porte cartes (18) pour classeur 1,50 F
Porte cartes individuel 0,80 F
Scrye Magazine 3, 4 ou 5 27 F
Boite transparente :
pour 5 cartes 5 F
pour 35 cartes 10 F
pour 55 cartes 15 F
pour 100 cartes 20 F
pour 150 cartes 25 F
Boite+30 pierres +bourse : 30 F
25 pierres translucides de couleurs 18 F
20 pierres + bourse 25 F

MAGIC
Arena 39 F
Counter A 17 F
Counter B 17 F
Mystical companion 39 F
Codex of shadow sorceries 34 F
From mana born 2,3,4 ou 5 22 F
Scrye Magic counter 58 F
Bourse pierres Mana 40 F
Duelist 3 23 F
Calandrier Magic 1995 79 F
Pin's Hurloon minotaur 35 F

JYHAD
Bourse pierres de sang 42 F

CARD GAMES
Plague & Pestilence 107 F
Once upon a time NC
Vidéo fighter 182 F
Heavy Gear Fighter 158 F
Slasher 90 F
Soccer master 75 F

JEUX DE RÔLES / JEUX DE PLATEAU / WARGAMES

Note : les jeux en italiques sont en anglais, tous les autres en français. Les nouveautés sont soulignées.

AD&D
Manuel joueur 149 F
Guide du maître 149 F
Mythes & legendes 169 F
Recueil de magie 152 F
Ecran AD&D 58 F
Feuilles de perso 70 F
Livre des psioniques 140 F
Bestiaire monstrueux 225 F
Livre des guerriers 140 F
Livre du magicien 140 F
Livre du barde 140 F
Livre du voleur 140 F
Livre du prêtre 140 F
Livre du rôdeur 140 F
Armes & Equipement 158 F
Livre des nains 158 F
Dieux des monstres 158 F
Romans AD&D
• Valombre (1) 32 F
• Tantras (2) 32 F
• Eau profonde (3) 32 F
• Terre natale (1) 32 F
• Terre d'exil (2) 32 F
• Terre promise (3) 32 F
• Fontaine lumière(1) 32 F
• Font. ténèbres (2) 32 F
• Font.pénombre (3) 32 F
• MageFeu 32 F
• Coffret elfe noir 96 F
• Coffret Avatars 96 F
• Coffret heros Phlan 96 F
Monstrous manual 147 F
Council of wyrms 176 F
Complete paladin 108 F
Comlete druid 108 F
Complete ranger 108 F
Elves handbook 108 F
Dwarves handbook 108 F
humanoïds handbook 108 F
Deck of encounters 1 147 F
Deck of encounters 2 147 F
First Quest (CD !) 210 F
Book of Villains 108 F
Calendrier DL 95 78 F
Dragon mountain 210 F
Book of artifacts 117 F
Magic encyclopedia 1 59 F
Magic encyclopedia 2 69 F
Rogues in Lankhmar 59 F
Worlds of TSR art 147 F
Wizard's challenge 2 44 F
Red Steel audio CD 187 F
Encycl.Magica 1 156 F
Deck of psionic powers 127 F
Complete barbarian's 108 F
City sites 78 F
Royaumes Oubliés ND
• Sélénaé 85 F
• Empire de la côte 107 F
• Aventure en R.O. 165 F
• Monstres des R.O. 159 F
• Catacombes Soirét. 69 F
• Monde Elfes noirs 149 F
• *Draconomicon* 158 F
• *Forg. Realms II* 176 F
• *Menzoberranzan* 185 F
• *Pirates fallen stars* 88 F
• *Player's guide F.R.* 98 F
• *Ruins myth drannor* 117 F
• *Aurora's catalog* 59 F
• *Guide waterdeep* 69 F
• *Guide to north* 69 F
• *Elves of evermeet* 98 F
• *Ruins undermountain* 117 F
• *Ruins undermount.II* 156 F
• *City of splendors* 156 F
• *Elminster ecologies* 156 F
• *Guide sword coast* 59 F
• *Marco volo Departure* 45 F
• *Marco volo journey* 45 F
• *Marco volo arrival* 45 F
• *Book of lairs* 78 F
• *The moonshae* 78 F
Ravenloft 225 F
• Demeure de Sthrad 99 F
• Monstres Ravenloft 159 F
• Contact mortel 99 F
• *Ravenloft 2nd Edit.* 210 F
• *Forbidden lore* 117 F
• *Castle forlon* 117 F
• *Guide to ghosts* 69 F
• *Guide to lich* 69 F
• *Guide werebeasts* 69 F
• *Guide to created* 78 F
• *Guide ancient dead* 78 F
• *Awakening advent.* 59 F
• *Hour of the knife* 59 F
• *Masque Red Death* 156 F
• *Monsters Ravenloft 3* 108 F
• *Howls in the night* 44 F
Dark Sun 219 F
• Liberté 193 F
• Tribus esclaves 93 F
• Négociant des dunes 129 F
• Bestiaire Dark Sun 115 F
• *Complete gladiators* 98 F
• *Dragon's crown* 156 F
• *Black spine* 156 F
• *Forest maker* 98 F
• *Psionicists of Athas* 78 F
• *City by the silt sea* 156 F
• *Ivory triangle* 117 F
Al-Qadim adventures 117 F
• *Land of fate* 117 F
• *Secret of lamp* 108 F
• *Ruined kingdoms* 108 F
• *Golden voyages* 108 F
• *Cities of bone* 108 F
• *Corsairs of great sea* 108 F
• *Caravans* 107 F
Mystara (CD) 210 F
• *Monstrous mystara* 108 F
• *Night of vampire(+CD)* 105 F
• *Hail the heroes (+CD)* 105 F
• *Poor wizard almanac* 59 F
• *Player survival kit* 98 F
• *DM survival kit* 98 F
Planescape 173 F
• *Eternal boundary* 59 F
• *Monstrous Planescape* 108 F
• *Planes of chaos* 173 F
• *Well of worlds* 98 F
• *In the abyss* 59 F
• *The deva spark* 59 F
• *Planes of law* 179 F

AMBRE 237 F
Tarot d'Ambre 199 F
Shadow knight 156 F

APPEL CTHULHU 190 F
Ecran Cthulhu 72 F
Supplément Cthulhu 99 F
Cthulhu by gaslight 119 F
Cthulhu 90 119 F
Les années folles 250 F
Masques Nyarlath. 167 F
Rejeton d'Azathoth 119 F
Asile d'aliénés 99 F
Malédiction Cthoniens 99 F
Trace de Tsathogghua 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Seul face au Wendigo 59 F
Terror Australis 109 F
Oeufs de Karlatt 139 F
Ombres Yog Sothoth 99 F
Terreur sur Arkham 69 F
Recherche de Kadath 99 F
Grands Anciens 132 F
Monstres de Cthulhu 99 F
Mystères à Arkham 151 F
Demeures de l'Epou. 115 F
Experiences fatales 114 F
Retour à Dunwich 114 F
Kingsport 114 F
Frères de sang 114 F
Nightmare Agency 122 F
Destination Epouv. 119 F
Miskatonic 94 F
Orient Express 246 F
Astres propices 123 F
Vallée d'Innsmouth 151 F
Chose sur le seuil 114 F
Manuel du Gardien 104 F
Sup.Cthulhu 1 ou 2 40 F
Aventures dans la région d'Arkham 123 F
Investigator's comp. 74 F
Investigator comp.II 74 F
King of chicago 74 F
Ye Book of monsters 74 F
Dire documents 64 F
Unspeakable 10 29 F
End of the world 119 F
Unspeakable 11 29 F
Encyclopedia tuliana 78 F
Strange Aeons 97 F

ARS MAGICA 237 F
Ecran Ars Magica 90 F
Maître des nuées 85 F
Alliance 104 F
Alliance brisée Calebais 104 F
Sup. Ars Magica 40 F
Grimoire du mage 186 F
Songe d'une nuit d'été 136 F
Iberia 74 F
Rome 74 F
Mythic Europe 108 F
Maleficium 108 F
Pax Dei 108 F
Faeries 108 F
Midsummer night 74 F
Wizard's grimoire 108 F
Twelfth Night 74 F
Medieval handbook 127 F

BERLIN XVIII 3 209 F
Ecran Berlin 3 95 F
Marxmen 12.35 137 F
Berliner Nacht 120 F
Berlin confidentiel 120 F

BITUME 139 F
Ecran Bitume 89 F
Paris Brest 109 F
Pizza Piquette 104 F

BLOODLUST ND
Ecran Bloddlust ND
Flocons de sang 137 F
Enclume et Marteau 137 F
Souvenirs de guerre 137 F
Les joyaux de Pôle 151 F
Contes et legendes 137 F
Frères de la nuit 137 F
Voiles du destin 199 F

BLOODSHADOWS 209 F
World Bloodshadows 149 F
Mean streets 109 F
Galita sitybook 129 F
Unnaturals 97 F

CASTLE FALKENS. 170 F

CHAMPIONS 220 F
GM screen & acces. 99 F
Classic organizations 154 F
European enemies 110 F
Champion universe 154 F
High tech enemies 110 F
Dark champions 154 F
An eye for an eye 110 F
Corporations 110 F

CHILL 237 F
Ecran Chill 84 F
De chair er de sang 120 F
Appartions 95 F
Companion 135 F
Horrors of america 95 F
Voodoo sourcebook 95 F

CHIMÈRES 224 F
Tarot 75 F
Ecran 86 F
Anteros 109 F

CYBERPUNK 225 F
Ecran Cyb 84 F
Night City 208 F
Forlon Hope 132 F
Protect & Serve 137 F
Enfants de la nuit 137 F
Solo of fortune 120 F
Chrome 120 F
Chrome II 120 F
Mega Poster 1 80 F
Mega Poster 2 80 F
Corpo I 120 F
Eurotour 127 F
Corp book 1,2ou3 59 F
Necrology 1,2ou3 54 F
Survival of fittest 54 F
Chrome berets 84 F
Maximum metal 74 F
Comp.of firearms 127 F
Deep Space 74 F
Home of brave 88 F
King concrete jungle 64 F
Grimm's cybertales 109 F
Cybergeneration 108 F
- Bastille day 40 F
Media Junkie 1ou2 64 F
Guide to tne net 98 F
Remember me 88 F
Playground 74 F
Wildside 74 F
Land of the free 113 F
Punk 21 48 F
Green war 84 F
Ecofront 64 F
Cabin fever 64 F
Premature burial 88 F
Listen up primitive 64 F
Sub-attica 108 F
Dark metroplolis 108 F
Cybersheets 40 F
Night city stories 98 F
Home front 72 F
Rough guide UK 82 F
Chromebook III 88 F
Pac-Rim sourcebook 83 F
Médiafront 59 F

ECRYME 209 F
Ecran de jeu 89 F

ELECKASË 209 F
Ecran Eleckasë 89 F
Prophète et dragon 132 F
Magies 132 F

ELFQUEST 161 F

ELRIC 236 F
Melniboné 217 F
Ecran Stormbringer 84 F
Démons & magie 114 F
Loup blanc 114 F
Pirate des mondes 138 F
Chant des enfers 114 F
Sorciers Pan Tang 132 F
Perils jeunes Roy. 137 F
Seigneur des Mers 137 F
Mega poster Elric 80 F
Melniboné 146 F
Gamemaster kit 105 F
Fate of fools 75 F
Bronze grimoire 89 F
The Unknown East 115 F

EMP.GALACTIQUE 109 F
Encyclopédie Gal.1 149 F
Encyclopédie Gal.2 179 F

EARTHDAWN SOFT. 127 F
Ecran 93 F
Mists of bestrayal 65 F
Barsaive campaign 112 F
Companion 136 F
Terror in the skies 76 F
Denizens of Earthdawn 109 F
Infected adventure 68 F
Parlainth 156 F
Denizens Earthd.2 108 F
Earthdawn journal 2 / 3 35 F
Creatures of barsaive 107 F
Shattered pattern 59 F
Legends of Earthdawn 1 56 F

GURPS 2 210 F
Conan 159 F
Magie 133 F
Horreur 133 F
Cyberpunk 133 F
Ecran 95 F
Japon 133 F
Western 133 F
Space (mars) 137 F
Vampire 147 F
-Vampire compan. 137 F
Werewolf 147 F
Mage 142 F
Aztecs 115 F
Ultra-tech 115 F
Bestiary 115 F
Martial arts adv. 125 F
Supers 2 125 F
Gurps New 145 F
Religions 135 F
Aliens 125 F
Cliffhangers 115 F
Espionnage 125 F
Fantasy II 125 F
Arabian nights 159 F
China 125 F
Cyberpunk adv. 125 F
Hight-tech II 125 F
Lensman 115 F
Psionics 125 F

HAWKMOON 240 F
L'île brisée 134 F
La France 220 F
La Kamarg 126 F
Empire ténébreux 138 F
Portes du Paradis 140 F
Chair & métal 137 F

HERO SYSTEM 154 F
Fantasy hero 167 F
Fantasy comp1,2 119 F
Hero bestiary 154 F
Cyber hero 154 F
Ninja hero 154 F
Gold. age of champions 158 F
Ultimate martial artist 158 F

HEROES RPG 141 F

IMMORTAL 218 F
Immortal pack 89 F
Dream stroke (mars) 97 F

INDIANA JONES 205 F
World of Indiana J. 145 F
The rising sun 145 F
Raiders lost ark 175 F

IN N. SATANIS 2 209 F
Ecran INS 95 F
Baron Samedi 120 F
Mors ultima ratio 120 F
Daemonix remix 120 F
Il était une fois 120 F
Mindstorm 120 F
Inch Allah 120 F
Scriptarium veritas 179 F
Demencia Profundis 120 F
Heaven & Hell 120 F
Mouchos pesos caph. 120 F
Stel.inquisitorus 217 F
Ecran Stella 95 F
Strichrine IV 120 F
Stella incognita 120 F
Deus Ex Machina 120 F

JAMES BOND 119 F
Manuel Q 99 F
Adversaires 159 F
Dr No 69 F
Octopussy 89 F
Pour votre info 96 F
Goldfinger 89 F
Goldfinger II 129 F

JORUNE 137 F
innocents of Gauss 69 F
Sholari pack 118 F
Sobayid atlas 119 F
Gire of silipus 78 F

JRTM 199 F
Ecran JRTM 64 F
Carte JRTM 64 F
Moria 110 F
Rangers du nord 110 F
Lorien 110 F
Voleurs de Tharbad 65 F
Rivendell 65 F
Mordor 65 F
Isengard 110 F
Ents de Fangorn 110 F
Cavaliers de Rohan 110 F
Creatures des Terres 84 F
Assassins D. Amroth 65 F
Porte des gobelins 65 F
Royaumes perdus de Cardolan (mars) 110 F
A MC Bride's characters of Middle Earth 102 F
Arnor 202 F
Atlas of Middle Earth 165 F
Calenhad 62 F
D. of the dark wood 42 F
Far Harad 81 F
Forest of tears 49 F
Ghost Warriors 69 F
Ghost of the S. Anduin 42 F
Gorgoroth 123 F
Greater Harad 96 F
Haven of Gondor 81F
Hazards on the Harad Wood 42 F
Hillem of the trollshaw 49 F
M.E poster map 102 F
MERP 2 202 F
Minas Ithil 123 F
Minas Tirith 169 F
Moria 169 F
Mouth of the entwash 49 F
Nazgul's citadel 96 F
Northwestern Middle Earth Gazetter 135 F
Northwestern Middle Earth map set 102 F
Peril on the sea of Rhun 42 F
Pirates of Pelargir 42 F
Raiders of Cardolan 42 F
Rogues of the borderlands 49 F
Shadows in the South 81 F
The necromancer's Lieut. 49 F
Treasures of M.E 135 F
Warlords of the desert 42 F
Woses of the black wood 42 F

KULT (VF) 214 F
kult V.O 158 F
Legions of darkness 136 F
Fallen Angel 108 F
Taroticum 108 F
Ecran Kult 76 F

LEGACY 170 F

LOUP-GAROU 199 F
Ecran Loup-Garou 75 F
Rite de passage 83 F
Rage ac.New York 72 F
Ways of the wolf 59 F
Book of wyrm 90 F
Valkenburg fundat. 68 F
Under blood red m. 72 F
Player's guide 99 F
Rage acr.amazon 90 F
Drums ar.fire 49 F
Umbra 90 F
Caerns 90 F
Rage across Russia 90 F
Black furies tribeb. 59 F
Bone gnawers tribeb. 59 F
Werewolf 2nd Ed. 119 F
Screen 2nd edition 59 F
Vancouver 90 F
T-Shirt werewolf XL 120 F
Monkeywrench pentex 59 F
When will you rage 30 F
The apocalypse 90 F
Rage across australia 90 F
Storyteller handbook 109 F
Who's who amongst 64 F
Children of Gaia 54 F

MACH.WOMENS 2 76 F

MAGE 179 F
Ecran VF 63 F
Chantry book 103 F
Loom of fate 57 F
Progenitors 57 F
Mage Portfolio 90 F
Digital web 90 F
Virtual Adepts 59 F
Book of shadows 117 F
Chaos factor 89 F
Technocracy 59 F
T-Shirt XL 135 F
Verbera tradition 54 F
Sons of sther 54 F

MALÉFICES 249 F
Bestiaire 119 F
Lisière de nuit 99 F
Voile de Kali 119 F

MEGA III 139 F

MEKTON II 95 F
Techbook 95 F
Rimfire 115 F
Jovian chronicles 125 F
Europa incident 129 F
Mecha manual 1 49 F

MERCENAIRES 139 F
Valise bleue 89 F
Premiers pas 85 F
Operation aigle blanc 83 F
Opération triangle 95 F
Ecran Mercenaires 99 F
Gadgets amusants 69 F

MILLENIUM'S 107 F
Ultramodern firearms 137 F
Ecran+1999 datasour. 84 F
Nightwalker 84 F
Black eagle 98 F
Operatives kit 46 F
Companion 98 F
Miami Sourcebook 97 F

MUT.CHRONICLES 237 F
La confrérie 142 F
The brotherhood 117 F
Imperial Sourcebook 125 F
Capitol sourcebook 109 F

NEPHILIM 213 F
Ecran Nephilim 39 F
Les Veilleurs 75 F
Les Templiers 170 F
Le Lion Vert 113 F
Hermes trimeg. 3 35 F
Arcanes majeures 142 F
Souffle du Dragon 208 F
Selenim 179 F
L'atalante fugitive 114 F
Mystères 170 F
Nephilim 179 F
La dame de 11 heures 86 F

L'OEIL NOIR 185 F
Règles avancées 1 185 F
Règles avancées 2 185 F
Havena 185 F
La tour pourpre 55 F
Esclaves d'Al Anfa 55 F
Terreur sur Ranak 55 F
Tournoi des félons 55 F
Reine des amazones 75 F
Rage noire 75 F

ONIROS 171 F
Ecran de jeu 53 F

PALLADIUM 141 F
Old ones 109 F
Adv.high seas 109 F
Adv.northern wild. 71 F
Further adventures 54 F
Monsters & animals 109 F
Yimsloth jungles 97 F

PARANOÏA 169 F
Ecran 65 F
Poignée de lasers 79 F
Pressez les oranges 39 F
Blues en jaune 54 F
Paranoïa aigüe 79 F
Paranormal ctv 136 F

PENDRAGON 230 F
Ecran Pendragon 88 F
Chevaliers aventur. 190 F
Sang & luxure 140 F
L'Enfant Roi 210 F
Merlin 84 F
Beaumains 2,3,4,5 22 F

RÊVE DRAGON 2 266 F
Cidre Narhuit 49 F
Bonheur ziglutes 75 F
Larmes d'Ashani 75 F
Pinceau à barbe 75 F
Monde Rêve 89 F
Secret de Muringhen 109 F
Un rêve en Boldzarie 124 F
L'Oiseau Oracle 1 35 F
L'Oeuf de Psiluma 109 F
DuVoyage et des Voyageurs 189 F

RIFTS 157 F
Sourcebook 78 F
Vampire kingdom 98 F
Conversion book 127 F
Mutants in orbit 89 F
Atlantis 98 F
Mechanoids 78 F
England 98 F
Afrika 98 F
Wormwood 98 F
Triax 127 F
Conversion book 2 127 F
Mindwerts 74 F
Mercenaries 98 F
South america 98 F
Phaseworld 116 F

ROBOTECH 81 F
Zentraedi 59 F
Southern cross 81 F
RDF Acc.training 54 F
Invid invasion 81 F
Sentinels 108 F
REF field guide 108 F

LES PRIX INDIQUÉS SUR CETTE PUBLICITÉ NE SONT GARANTIS QUE JUSQU'AU 15/04/1995, UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE.

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Un jeu de rôle en v.f.

RAÔUL – Le jeu de rôle qui sent sous les bras

— Ça n'a pas de nom ce que tu viens de faire. — Si, ça s'appelle « je t'ai vomi dessus ».
J.-M. Gourio, « Brèves de comptoir »

Ah !, la folle ambiance du camping des Flots bleus, ses odeurs de grillades, ses douches plus salles que ses toilettes, ses parties de pétanque, de belote et les chiens qui aboient tandis que passe la caravane tractée par la Pigeot. Vous l'avez vécu ? Vous l'avez rêvé ? Les Rêveurs de Runes aussi, mais eux, ils en ont fait un jeu de rôle : *Raôul, le jeu de rôle qui sent sous les bras*.
Pour ceux qui refusent de lire la rubrique fanzines de Tristan Lhomme par religion ou par manque de goût, Les Rêveurs de Runes c'est sûrement le meilleur zine français (c'est là mon humble avis). Ils nous prouvent une fois de plus leur qualité et leur originalité en éditant ce petit jeu sympathique écrit nerveusement, contemporain, d'actualité (surtout en Bretagne et en été), et dans la lignée de grands anciens tels que *Toon* pour l'ambiance et *L'appel de Cthulhu* pour l'humour. Ou le contraire.
Raôul se propose de vous faire jouer dans leur élément naturel des gros rougeauds, des gros lourds, en clair, des gros cons, comme on n'en voit Nulle Part Ailleurs. A n'en pas douter, des rôles de composition qui devraient intéresser tous les joueurs chevronnés avides de sensations fortes.
Le système de jeu comporte des caractéristiques et des aptitudes secondaires : Gras, Moelle et Culot pour les premières ; Bagou, Belote, Mauvaise foi, Opinion politique et j'en oublie exprès, pour les secondes. Que du vrai de chez vrai, mais du tout bon. Pareil pour la création des personnages et les actions : des d6 et des tables de résolution.
Respectueux des grands classiques susnommés mais aussi d'œuvres plus obscures, *Raôul* utilise des cartes d'événement et d'action, un peu comme celles de *Torg*, mais en plus drôle et en plus poétique : Même pas cap, Gros rot ou encore Grosse commission.
L'auteur de ce petit chef-d'œuvre de bon goût a même assuré les illustrations, et là, ça décape salement, à la lisière de Tronchet et de Vuillemin. Pour moi, c'est un compliment.
Quand je pense qu'il y en a qui seraient prêts à coucher pour avoir une Tête d'affiche dans *Casus* alors qu'il suffit de faire un bon jeu...

G. E. Ranne

Jeu de rôle édité par Les Rêveurs de Runes (14 rue de la Garenne, 78350 Les Loges-en-Josas ; tél. : 44 23 86 07). 16 pages en N&B avec une couverture couleur et des cartes à découper, 35 F ; pourquoi hésiter plus longtemps ?

Un supplément pour Bloodlust, en v.f.

LES VOILES DU DESTIN

Sur des mers plus si ignorées que ça...

Ce nouveau supplément pour *Bloodlust* est particulièrement épais... et cher, hélas ! Cela dit, ses 190 pages contiennent bien assez d'informations pour justifier la dépense. Il est difficile de parler du contenu sans déflorer un certain nombre de révélations (et certaines sont de taille !) soigneusement préparées par les auteurs, mais citons, parmi les points forts de ce livret :

- L'explication – enfin ! – de l'origine des armes-dieux. Le moins qu'on puisse dire est qu'elle est surprenante...
- Un gros chapitre sur le statut de « fusionné » (lorsque l'arme et son porteur ne font plus qu'un). La liste de leurs facultés spéciales et autres pouvoirs est assez impressionnante (sur Tanæphis, ils sont, au minimum, immortels et indestructibles ; ça vous va, pour commencer ?).
- Un premier aperçu de ce qui s'étend au-delà de l'océan. Sans gâcher la surprise, disons juste qu'il y a largement de quoi occuper des générations de PJ, même immortels et indestructibles (et en fait, s'il fallait prendre les paris, je ne miserai pas sur eux, armes-dieux ou pas).
- Huit scénarios, de Pôle à l'outre-mer, qui annoncent les prémisses d'une nouvelle grande campagne qui s'étalera sur les suppléments à venir.

Bref, ce supplément amorce un important virage pour *Bloodlust*, avec des changements de lieux, de thèmes et d'ambiance... Personnellement, j'attends la suite avec intérêt.

Tristan Lhomme

Un supplément pour Bloodlust, édité par Idéojeux. Prix : 209 F.

Un supplément multi-système

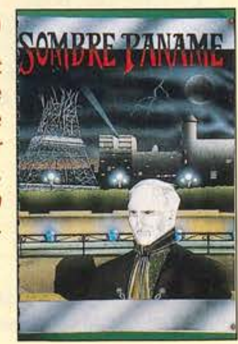
SOMBRE PANAME

Paris by night version « no future » !

Sympathique initiative que celle de ces courageux créateurs qui, nourris depuis leur plus tendre enfance (bon, j'exagère peut-être !) au *Cyberpunk* et au *Vampire*, se lancent à leur tour dans l'aventure. *Sombre Paname* est un produit un peu hors norme : ni jeu de rôle à part entière, ni véritable supplément, il offre une description complète de Paris et des vampires qui l'infestent (à l'aube d'un XXIe siècle sombre et décadent), et a été conçu pour s'adapter sans trop de problèmes à votre campagne de *Cyberpunk*. L'adéquation avec *Vampire* reste à mon sens moins évidente, mais après tout pourquoi pas, avec quelques aménagements... Le gros de l'ouvrage, précédé d'une introduction et d'un chapitre « historique », est séparé en deux parties : d'un côté, une liste descriptive des principaux vampires parisiens, particulièrement fournie et intéressante, et de l'autre, une présentation géographique de la capitale – plans à l'appui – sous la forme d'une énumération détaillée des lieux et des monuments les plus importants. Chaque vampire est accompagné de quatre caractéristiques (Intellect, Agilité, Séduction et Réflexes) qui permettent de s'en faire une idée plus précise et de l'adapter relativement aisément au jeu de votre choix. L'ensemble est cohérent et intéressant, et les auteurs font parfois preuve d'un sens de l'humour assez corrosif ; témoin le résultat des présidentielles de 95 : aucun nom n'est cité, mais au vu des conséquences, il est facile de se faire une idée sur la question. Sans commentaires... Ailleurs, l'influence de White Wolf se fait assez nettement sentir puisqu'on retrouve dans la partie « personnages » un prince et des courtisans (nombreux complots à l'horizon !), et que certains d'entre eux ont déjà inscrit leurs noms dans l'Histoire... Vous ne saurez rien de plus. Au rayon des regrets, signalons quelques fautes de style et une présentation un peu « amateur » – difficile de faire autrement lorsqu'on ne dispose que de moyens limités –, mais il est vrai que je n'ai eu entre les mains qu'une version provisoire. Gageons que les auteurs sauront rectifier le tir lors de prochains suppléments car – et c'est important – il y aura un suivi. Saigneurs de la nuit, aiguisez vos crocs : ce Paris-là risque de vous surprendre.

Fabrice Colin

Un supplément multi-système de création française édité par La sève de l'esprit. Parution le 15 février 95.



Un jeu de rôle en v.f.
YURL'H

No futur...

La dernière création de Patrick Durand-Peyroles (auteur d'*Empires et Dynasties*) serait-elle le premier jeu de « fantasypunk » ? Son univers met en tout cas à rude épreuve le moral des personnages qui y vivent.
Comme pour les mondes d'*Helliconia* et de *Bloodlust*, Yurl'h est une planète qui subit l'influence de deux soleils. Elle traverse des cycles composés de périodes d'été durant lesquelles la civilisation s'épanouit, suivies de longs hivers dévastateurs. Cependant, contrairement aux mondes précités, où ces cycles s'étendent sur plusieurs millénaires, l'été sur Yurl'h dure vingt-quatre ans et l'hiver près d'un siècle, durant lequel la vie est impossible à la surface de la planète. Pour y survivre, la population doit s'enfermer dans des cavernes et hiberner. L'activité sociale principale consiste d'ailleurs à se préparer pour le prochain hiver. Mais il faut aussi compter avec les Xwans, des créatures simiesques et carnivores mieux adaptées au froid que les Humains, qui causent des ravages dans les cavernes mal protégées. Dans ces conditions, on conçoit aisément qu'une telle civilisation, annihilée tous les quarts de siècle, car l'hiver ne laisse aucune construction intacte, ne produise pas une pléiade d'optimistes. Pourtant, une vie politique s'est organisée autour de la lignée des rois Ashan, générant comme de coutume son cortège d'intrigues.
Côté mécanique, *Yurl'h* utilise le désormais classique système de compétences dérivées des caractéristiques (à la manière de *Mega*) et de la profession choisie pour le personnage. Le niveau dans une compétence associé à une difficulté donne (sur une table qui aurait pu être plus lisible) un pourcentage de réussite. La magie, car les forces occultes sont à l'œuvre sur Yurl'h, obéit aux mêmes principes. Rien de nouveau sous les soleils donc, si ce n'est l'adjonction d'une caractéristique particulière, le Nombre sacré (similaire au nom secret de *Terremer*) et utilisé entre autres pour la magie.
Prometteur, le monde de Yurl'h recèle de nombreuses énigmes encore sans réponse. Qu'est-il réellement advenu de Ashan V ? Comment les races de Yurl'h survivent-elles à un siècle d'hibernation ? Que cachent les plans des Dieux et des Morts ? On attend la suite.

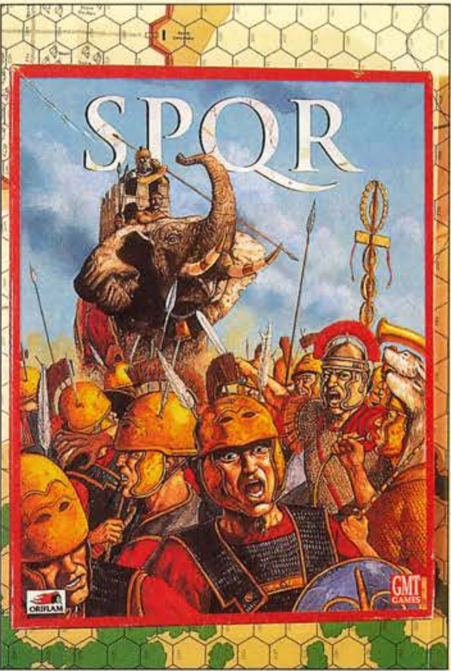
Stéphane Bura

Un jeu de rôle édité par Tamise Productions (Le Carrousel B, 5 rue Picot, 83000 Toulon). Prix : 169 F.

Un wargame en v.f.
SPQR

En français, c'est toubon...

Oriflam, déjà connu pour sa traduction de *Stalingrad Pocket* (*Opération Uranus*), récidive avec *SPQR* dans l'adaptation en français de grands classiques du wargame anglo–saxon. Le choix est pertinent, *SPQR* est en effet le plus important succès de la série *Great Battles of History* de GMT Games et a redonné, depuis 1991, ses lettres de noblesse au wargame antique.
Au niveau matériel, peu de changement entre les deux versions. La boîte Oriflam est plus compacte et pratique à ranger, les cartes et les aides de jeu sont imprimées sur un papier de meilleure qualité, le livret de règles est illustré et assorti de commentaires historiques absents de la version américaine. Les 800 pions sont eux rigoureusement identiques aux originaux. Quelques manques malgré tout : pas de sachets transparents pour ranger les pions, pas de dé et un seul exemplaire des aides de jeu. La règle est la version 2 de celle de GMT, traduite quasiment mot à mot avec le souci évident d'éradiquer le moindre anglicisme. Il n'y a pas plus de mot ni d'abréviation anglaise dans le *SPQR* d'Oriflam que dans le décret–loi de M. Toubon visant à défendre notre belle langue... Ainsi, les pions marqués HI (heavy infantery) sont gravés IL (infanterie lourde) et conduisent le traducteur scrupuleux à inventer de subtiles ruses pour traduire LI (light infantery) en iL (infanterie légère), à ne pas confondre avec IL susnommée !
Cela mis à part, la traduction est excellente et devrait permettre d'élargir en France le cercle déjà important des amateurs de *SPQR*. Le jeu original est donc repris dans l'esprit et à la lettre,



avec une présentation du contexte historique plus marquée. Les cinq batailles de la boîte (Beneventum -275 av. J.-C., Bagradas -255 av. J.-C., Cannae -216 av. J.-C., Zama -202 av. J.-C. et Cynocephalae -197 av. J.-C.) sont ainsi plus faciles d'accès pour le wargameur français ne connaissant pas les originalités de système GMT, qui, en anglais nécessitait une bonne boîte d'aspirine après chaque lecture.
En outre, la parfaite compatibilité du jeu Oriflam avec les autres jeux de la série GMT (*GBOA*, modules *SPQR*) permettra à ceux voulant commencer ou compléter leur série de batailles antiques, de bénéficier d'une boîte de base avec des règles à jour et en français : c'est la bonne idée et la bonne nouvelle de ce début 1995 !

Frédéric Bey

Wargame en français, édité par Oriflam. Prix : environ 390 F.

Un jeu de rôle en v.f.
KULT

Strictement interdit aux moins de seize ans

Imaginez-vous dans la peau d'un maniaque sexuel, d'un héroïnomane ou d'un dépressif chronique (à moins que vous ne cumuliez ces trois « problèmes » simultanément) qui évolue dans un monde tellement sinistre que seule la mort semble – à tort – pouvoir mettre un terme à ses souffrances. Dur, non ? Eh bien, *Kult* c'est ça ! Un jeu sombre et désespéré, à côté duquel *L'appel de Cthulhu* fait figure d'aimable farce. Bien utilisé, il peut permettre à des joueurs avertis d'explorer une nouvelle dimension romantico-gothique. A l'inverse, on ose à peine imaginer ce que pourrait en faire un MJ manquant de maturité...
Pourtant, *Kult* est aussi un jeu fascinant par sa finesse et son atmosphère délicieusement macabre (à la *Hellraiser*). Il part du postulat que nous sommes tous des « anges déchus », emprisonnés dans de fausses certitudes par un Démiurge qui nous a abandonnés à notre triste condition. Pour découvrir la « réalité » et les véritables menaces qui pèsent sur eux, les PJ doivent vivre des épreuves atroces et subir des traumatismes susceptibles de leur ouvrir les yeux. Inutile de préciser que leurs aventures prendront vite un tour totalement cauchemardesque.
Les règles proprement dites sont assez « classiques » – la réussite d'une action dépendant du résultat obtenu avec un d20 – et abordent des sujets aussi divers que les drogues, les possessions, les rêves, etc. Remarquablement agencées, elles bénéficient d'une superbe mise en page et d'illustrations évocatrices. La traduction elle-même est d'une qualité exceptionnelle. Difficile, en lisant cet ouvrage, souvent digne de la meilleure littérature, d'imaginer qu'il s'agit d'une adaptation d'un jeu suédois.
Kult a malheureusement tout d'une « œuvre à polémique », que les détracteurs du jeu de rôle pourront utiliser afin de justifier leurs attaques les plus basses. Aussi, une simple Tête d'affiche ne pouvant suffire à lui rendre justice, nous lui consacrerons très prochainement un article plus approfondi. En attendant, si vous estimez que vous êtes « adulte », vous pouvez vous plonger dans ce qui pourrait bien être le plus dangereux des jeux de rôle.

Jean Balczesak

Kult est l'adaptation française, éditée par Ludis, de la seconde édition suédoise d'un jeu de rôle conçu par Aventyssspel. Prix conseillé : 225 F.

▷

Un jeu par correspondance en v.f.

UPPERCUT

Du punch plein les gants

Si vous êtes en mal de simulation sportive par correspondance, PBM Komett (déjà connue pour son wargame *World Conquest*) vous propose de mettre un protège-dents, des gants et de monter sur le ring pour faire le malin. Pas vous, rassurez-vous ! Mais votre poulain, que vous allez bichonner au fil des combats pour atteindre le sommet, la seule place qui satisfasse un boxeur : champion du monde !

La recette ? Je ne la connais pas ! Par contre, prenez un joueur, donnez-lui un nom, définissez ses 9 caractéristiques physiques, déterminez ses 5 compétences techniques et armez-le de quelques bons punchs, et la mayonnaise risque de prendre. C'est seulement à cet instant que vous saurez à quel type de loustic vous avez donné naissance : un puncheur, un styliste voire un boxeur bizarre...

A partir de ce moment, il sera inscrit dans une fédération amateur le temps qu'il se fasse les poings. Deux matchs par tour de 5 rounds uniquement, et dès que votre protégé aura engrangé 3 victoires il pourra passer professionnel. Cette période est primordiale pour tester les différentes tactiques et de plus, vous envoyez vos ordres quand bon vous semble, il n'y a pas de date limite.

Une fois « pro », la situation est un peu plus épicée, mais les récompenses pour votre boxeur sont nombreuses, pas moins de 11 titres pour vous donner le moral, allant de celui de « vedette » à celui tant prisé de champion du monde.

La feuille d'ordres permet de faire de nombreux choix tactiques, aussi bien pour le match que pour les entraînements d'entre deux tours. Les résultats retransmettent coup pour coup, et sont étoffés d'un graphique résumant la physionomie du combat, de statistiques sur le comportement des deux adversaires (nombre d'uppercuts tentés, de contre réussis...). Chaque information vaut son pesant d'or, et ce n'est qu'en étudiant avec précision chaque élément que l'on peut espérer façonner un champion. Tous les ingrédients sont donc réunis pour obtenir des combats réalistes, avec des arbitres presque pourvus d'une « âme » et où il n'y a pas place pour l'aléatoire.

En bref, sensations assurées pour des combats toujours enflammés !

Didier Marchewka

Un jeu par correspondance de PMB Komett (192 route de Turin, 06300 Nice).

Un jeu de plateau en v.f.

TALISMAN

Total relook

Talisman, vous vous souvenez ? Un ancêtre de chez Games Workshop, où l'on pouvait rencontrer sur un plateau, au hasard des jets de dés et des cartes, à la fois des gobelins, des dragons, des trésors et des sorcières facétieuses qui pouvaient vous transformer en crapaud ? Il nous revient aujourd'hui en version française dans une grosse boîte pleine de matos de pointe (toujours chez Games Workshop). Plateau rigide, illustrations nombreuses, plus de deux cents cartes – sorts, rencontres, achats, crapauds... –, aides de jeu cartonnées et onze figurines plastique (GW oblige !), rien ne manque ! Même le système de jeu, surtout la fin de partie, a été amélioré et accéléré. Il s'agit, avec un personnage de départ assez faible (Sorcier, Skaven, Ranger, Minotaure... nanti de quelques pièces d'or et ayant deux caractéristiques, Physique et Mental, assez basses) d'amasser des trésors et d'attirer des suivants, jusqu'à se sentir assez puissant. Assez puissant pour quoi faire ? Eh bien pour aller au niveau supérieur, puis dans un donjon, afin d'y affronter dans un ultime combat le maître des lieux, le mythique Roi-Dragon !

Les règles ? Trois pages de texte, et encore, avec des illustrations, c'est dire si cela se comprend vite ! Certes, le principe est aujourd'hui un peu vieillot, à mi-chemin du Jeu de l'Oie belliqueux et du *Monopoly* med-fan. Mais pour une soirée entre joueurs désœuvrés, sans préparation ni prise de tête, vaincre le Roi-Dragon, cela ne se refuse pas ! En fait, sur la boîte, il est précisé « de 2 à 6 joueurs ». Mais personnellement, pour avoir testé à une dizaine (et parfois plus, mais ce n'était peut-être pas raisonnable, je dois l'admettre...), une partie de *Talisman* impromptue entre joueurs de rôle, cela n'engendre pas la mélancolie !

André Foussat

Jeu de plateau en français édité par Games Workshop. Prix conseillé : 360 F.

Un supplément pour Vampire, en v.o.

ELYSIUM

Good to be the king...

C'est l'éternel paradoxe : si ce supplément était véritablement indispensable, pourquoi l'avoir sorti si tard ? On sait pourtant que les Elders – mis ici en vedette – sont à l'origine de la plupart des conspirations et des jeux d'influence qui ensanglantent le monde. Eh bien cette fois, ça y est : officiellement (car ne nous leurrons pas, il est clair qu'en pratique, un certain nombre de joueurs avaient déjà franchi le pas), il est désormais possible d'incarner des vampires de la dixième à la cinquième génération.

Elysium est conçu de la façon la plus simple et la plus rationnelle qui soit : une introduction (assortie d'une partie « inspi musicale » fort incongrue), quatre chapitres (les structures de pouvoir, le quotidien des Elders, les différents types de manipulation et la création de personnages) et un appendice très intéressant, mais trop succinct, sur les cultes qui préparent la Gehenna (le réveil des grands, grands anciens – à savoir ceux qu'il est définitivement impossible de jouer... non, n'insistez pas !). Première constatation : il y a du bon et du moins bon dans ce vaste fourre-tout. Certaines parties, notamment celle où sont livrées les opinions de chaque clan à l'égard des disciplines, de l'influence ou des contacts (comme si les clans, dans leur intégralité, étaient obligés de réagir à tous ces concepts), s'apparentent plus à du remplissage qu'à de véritables révélations. D'autres se révèlent au contraire tout à fait fascinantes, tel cet essai de « psychologie vampire » qui ouvre le deuxième chapitre ! Dans l'ensemble, même s'il n'est pas franchement indispensable, cet ouvrage possède au moins un mérite : celui de clarifier les choses. Pour ceux qui ne l'avaient pas encore compris, les Elders sont extraordinairement puissants, mais toute médaille a son revers : les siècles ayant souvent émoussé leurs convictions et pulvérisé leurs idéaux, les « vieux » vampires n'ont pas vraiment le moral. Ce qui les rend d'autant plus dangereux...

Fabrice Colin

Un supplément en anglais de White Wolf. Prix : environ 99 F.

GRANDES JOURNEES GAMES WORKSHOP®

SAMEDI 11 FEVRIER

11, rue Georges Bonnac
Tél. 40 89 10 45

Heures habituelles d'ouverture :
de 10h30 à 19h, du Mardi au Samedi

A PARTIR DE 11 HEURES

DECOUPEZ VOS BONS DE REDUCTION DANS WHITE DWARF N°14 POUR BENEFICIER DE REMISES DE -10 A -25 % SUR L'ENSEMBLE DE NOTRE GAMME

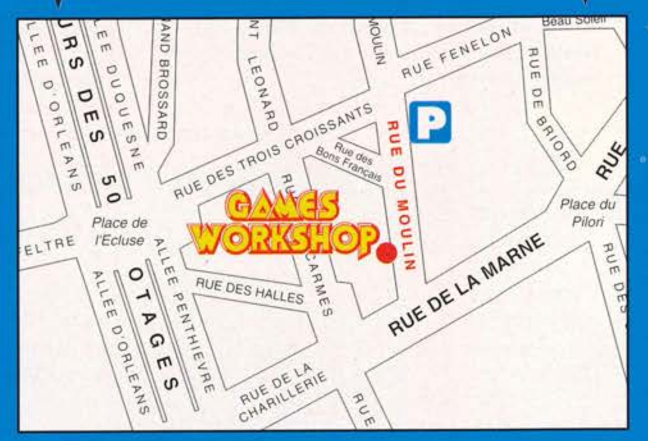
Offres non cumulables valables toute la journée dans la limite des stocks disponibles. Ne s'appliquent pas à la vente par correspondance.

ET

ACHETEZ TROIS BLISTERS DE FIGURINES POUR EMPORTER LE MOINS CHER *GRATUIT* !

SAMEDI 18 FEVRIER

NANTES



9, rue du Moulin
Tél. 40 89 10 45

Heures habituelles d'ouverture :
de 10h30 à 19h, du Mardi au Samedi

Un wargame en v.o.

LA BATAILLE DE WAVRE

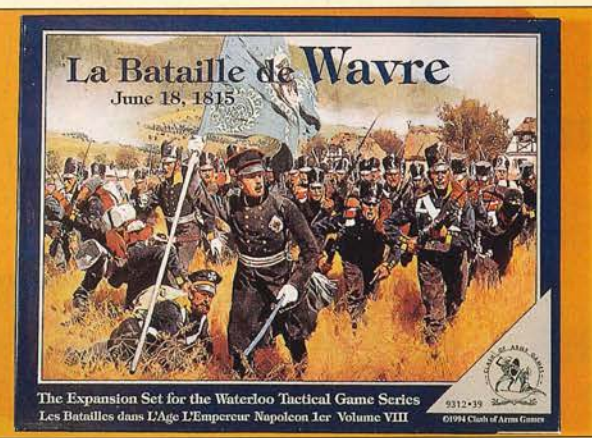
The Expansion Set for the Waterloo Tactical Game Series

Avec ce dernier module, Clash of Arms boucle sa tétralogie sur les batailles de l'armée du Nord durant la funeste campagne de juin 1815. Autant le point d'orgue en aura été l'édition de luxe de *La bataille de Mont-Saint-Jean*, autant le travail n'eut pas été complet sans l'évocation de cet inutile écrasement du III[e] Corps prussien de Thielmann par Grouchy.

Pour jouer *Wavre*, il faut aller chercher les pions dans le module *Ligny* de la même série. La boîte elle-même contient deux (belles) cartes, trois aides de jeu et un livret de règles spécifiques et de commentaires de grande qualité (sans doute les voyages que Ed Wimble a fait sur place). A noter que l'auteur introduit dans les conditions de victoire écrasantes pour le Français, de sortir un corps de cavalerie en direction de Bruxelles, en plus de tailler en pièces le Prussien. C'est là l'un des plus grands points d'interrogation de l'histoire moderne : « Et si Grouchy avait écouté Vandamme qui lui conseillait au matin du 19 juin de foncer sur Bruxelles ? » Autre question titillante : « Et si Napoléon avait écouté Grouchy après la victoire de Ligny et n'avait détaché qu'un corps de cavalerie et deux divisions d'infanterie pour poursuivre Blücher, les autres troupes auraient-elles pu faire la différence devant Mont-Saint-Jean ? »

Pour le vérifier, il nous est proposé un très novateur scénario qui combine les quatre modules de la série tactique *La bataille* avec le jeu opérationnel *L'armée du Nord* (voir ci-contre). L'échelle est de 1 à 6 entre eux (en temps, surface, nombre d'hommes par point de force). L'idée est simple : on joue en opérationnel (c'est même possible en double-aveugle !) et dès qu'une unité entre sur une zone couverte par un des modules, hop !, on fait la monnaie et on passe au tactique. Bref, je me répète, mais c'est très beau, long à jouer, indispensable à la série. Seul point noir, l'illustration sur la boîte représente le prince Auguste de Prusse conduisant sa brigade à l'assaut lors de la bataille de Kulm le 30 août 1813 ! Tout ne peut pas être parfait.

Marc Brandsma



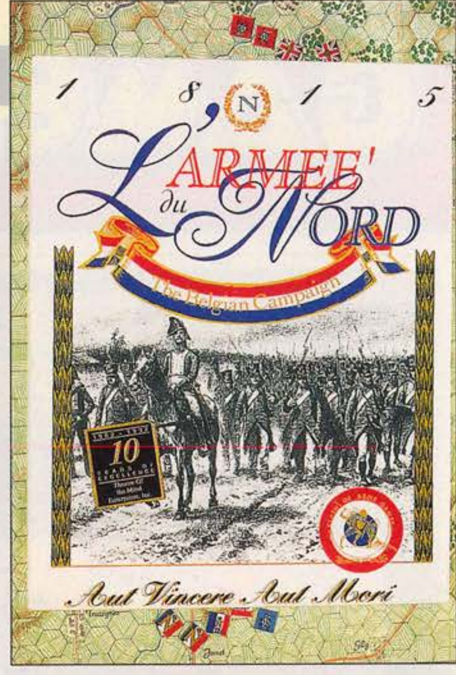
Module d'extension en anglais pour la série « La bataille », édité par Clash of Arms. Prix : environ 240 F.

Un wargame en v.o.

L'ARMÉE DU NORD

Souvenirs, souvenirs...

Question à l'assistance : qui n'a pas son *Les quatre dernières batailles de Napoléon* (en édition franco-flamande, bien sûr) ? Ah, je vois quelques doigts se lever chez les jeunes du dernier rang. Normal messieurs, vous n'étiez pas nés lorsque SPI a sorti ce vénérable ancêtre dont l'âge canonique, vingt ans déjà, appelle une relève. C'est chose faite, et combien brillamment, avec ce jeu de Ed Wimble (le même auteur que la série tactique *La bataille* sur Quatre-Bras, Ligny, Mont-Saint-Jean et Wavre). Si *L4DBDN* mettait l'accent sur l'occupation de positions territoriales (sortir vers Bruxelles en ayant une ligne de communication ouverte), *LADN* axe les conditions de victoire sur ce qui était réellement l'objectif opérationnel de l'empereur : détruire les armées coalisées en Belgique avant de prendre la capitale. A cet effet, les règles de combat n'ont été que mises au goût du jour (ce qui fait pas mal d'améliorations néanmoins) et l'essentiel de l'effort a porté sur le binôme mouvement/commandement. L'équation à résoudre est connue : au matin du 15 juin, l'armée du Nord est concentrée sous Charleroi, avec les Prussiens dispersés à droite et les Anglo-Alliés dispersés à gauche ; contre qui aller, quand et comment ? Le jeu permet de simuler correctement, tout en restant simple, cette nécessité d'aller vite et groupé pour le Français, afin de frapper fort. De leur côté, les Alliés doivent compter avec des règles d'activation et de commandement qui les placent aussi dans une situation d'urgence, se concentrer avant que le Français n'arrive. Au final, on trouve un wargame très jouable (aux mécanismes simples) et très stressant (pourquoi ce %$£\° de Reille rate-t-il son jet d'initiative ?). L'investissement est valable, d'autant plus qu'il bénéficie de la fameuse qualité graphique Clash of Arms (3 belles cartes, 300 beaux pions, des aides de jeu). N'hésitez pas cependant à lire les règles à fond, notamment les contraintes d'empilement et de déplacement en colonne sur route.



Marc Brandsma

Wargame en anglais édité par Clash of Arms. Prix : environ 350 F.

Un wargame en v.o.

SEVEN SEAS TO VICTORY

Pour les accros de l'uchronie

Depuis maintenant quelques années, l'éditeur américain XTR Corporation accumule les succès : celui de son désormais célèbre magazine, *Command* ; celui de ses Ziplock Games, wargames (relativement) bon marché présentés sous pochette plastique (une formule à retenir) ; celui, enfin, de ses wargames d'Histoire alternative (ou « uchronie ») sur les combats dans un monde prolongeant, ou issu, de la Seconde Guerre mondiale, et dans lequel les nazis ont été victorieux. Avec *Seven Seas to Victory*, nous avons un nouveau Ziplock Game d'Histoire alternative, consacré, cette fois, à l'attaque combinée des forces germano-italo-japonaises (renforcées de quelques unités espagnoles et... françaises-vichystes, bien entendu, mais, pour les Américains, il n'en existe pas d'autres) sur les Caraïbes et, surtout, le canal de Panama. La zone est défendue par les restes des marines britannique et américaine (avec l'apport de bâtiments brésiliens), ainsi que par de maigres forces terrestres et une assez importante aviation basée à terre.

Le jeu est très simple (13 petites pages de règles), rapide, agréable à jouer (il n'y a qu'un seul scénario) et classique, à un gros détail près : on dispose de deux cartes pour pouvoir jouer en double-aveugle ! La chose est aujourd'hui suffisamment rare dans notre hobby pour être signalée, et ce d'autant plus que, selon moi, il s'agit là de la forme quasi idéale du wargame, tout au moins en tant que simulation de la véritable décision stratégique.

Laurent Henninger

Un wargame en anglais, édité par XTR Corporation. Prix : environ : 210 F.

MILES CHRISTI
Un nouveau genre de milice est né sur la terre au pays du levant,
destinée à mener sans relâche un double combat contre la chair et
le sang, et contre les esprits de malice répandus dans les airs.
Il n'est pas rare de voir des hommes combattre un ennemi corporel
avec les seules forces du corps et faire la guerre au vice et au démon
avec les seules forces de l'âme n'est pas non plus chose
extraordinaire.
Ce qui est admirable c'est de voir les deux choses réunies. Car le
chevalier est vraiment sans peur et sans reproche, qui protège
son âme de la cuirasse de la foi et son corps d'une cuirasse de fer
sous sa double armure il ne craint ni homme ni diable et loin
de redouter la mort il la désire.
Il y a à Jérusalem un temple où habitent en commun les
membres de cette sainte chevalerie
de ce lieu ils ont pris nom de templiers
MEMENTO FINIS*
*songe à ta fin, pense à ton but
Miles Christi : le jeu de rôle
sortie au printemps
SP
SR
s peur et sans reproche
ue des bouchers 59800 Lille
MILES CHRISTI
MEMENTO FINIS

Jeu de rôle

ÉPREUVE DU FEU

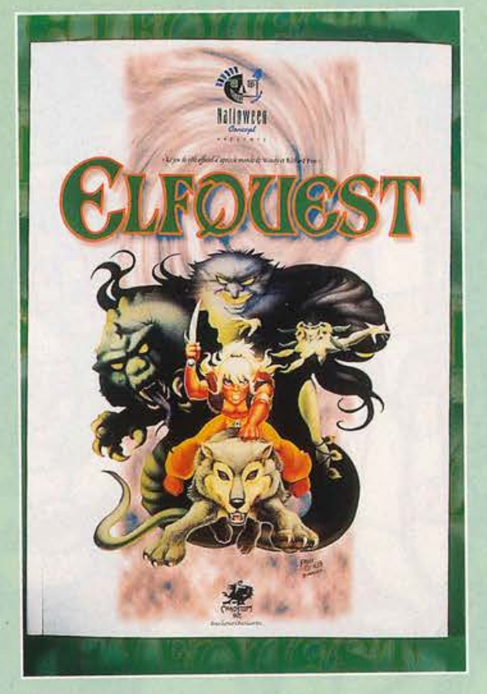
Elfquest

Petits, avec de grandes oreilles

Décidément, Halloween Concept se fait une spécialité de ressortir de derrière les fagots américains des petites merveilles dont les jeunes joueurs français avaient peu de chance d'entendre parler, tant elles dataient de l'époque pionnière du jeu de rôle. Après *Toon*, c'est *Elfquest* qui est rafraîchi et requinqué, pour notre plus grand plaisir !

Dix ans après...

En 1984 paraissait *Elfquest*, le jeu de rôle officiel tiré des bandes dessinées* de Wendy et Richard Pini. Bien entendu, il était en anglais de Californie, et il utilisait le système à la mode du moment, le *Basic Role Playing* de Chaosium, celui de *RuneQuest* et de *L'appel de Cthulhu*. Si ces deux grands ancêtres ont connu le succès que l'on sait, avec moult extensions, rééditions et traductions ; *Elfquest*, lui, est passé quasiment inaperçu, avec une édition unique et très peu de suppléments, sauf d'un public confidentiel d'aficionados. On était en droit de le regretter, d'autant plus que les bandes dessinées ont fini par être traduites en français, grâce aux bons soins de Vents d'Ouest. Jouer un elfe plusieurs fois centenaire, télépathe, originaire des



étoiles et qui chevauche un loup quasiment aussi grand que lui (le loup est normal, c'est l'elfe qui est petit...), l'idée est assez séduisante, ne trouvez-vous pas ?

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Le fait qu'il existe enfin une version française ; le livret abondamment illustré et agréable à manipuler.

On regrette
La mise en page en quatre colonnes qui est fatigante.

On souhaite
Que paraisse très vite un errata et une feuille de personnage utilisable.

Un monde vu par des elfes

Au départ, le monde d'*Elfquest*, appelé Monde des Deux Lunes pour des raisons évidentes de configuration planétaire, est plutôt manichéen. Les elfes (ceux qui nous intéressent vivent dans les bois) sont petits et sympa, les humains sont méchants et sanguinaires. Puis, au fur et à mesure de l'évolution de la BD, en plus des trolls (moches, bêtes et cupides), apparaissent d'autres peuples elfes... et l'infini diversité du caractère elfique et de la création dans son ensemble. Grands, petits, aigris, retors, gentils, il faut de tout pour faire le monde, et ainsi naissent les possibilités d'aventures et de découvertes pour les joueurs et le meneur de jeu. Et en plusieurs endroits du scénario de Richard Pini, on peut trouver des pistes non explorées, des idées lancées et non exploitées qui seront autant de supports, autant de préludes à une aventure, une campagne.

Un système Basic

Le système est sans surprises, car directement issu du *Basic Role Playing* de Chaosium. Sept caractéristiques (FORce, CONstitution, TAIlle, INTelligence, POUvoir, DEXtérité et APParence) servent à décrire physiquement et mentalement un elfe. Elles sont globalement comprises entre 3 et 18, sauf la Taille (entre 3 et 7) et la Dextérité (entre 11 et 21), car ces elfes-là sont petits (ils ont aussi de grandes oreilles), mais rapides et habiles de leurs huit doigts (!). De ces caractéristiques de base sont dérivés le bonus aux dommages (fonction de FOR+TAI), les points de vie (fonction de CON+TAI), les points de magie (fonction de POU), le rang d'action (fonction de DEX et TAI) et le bonus d'expérience (fonction de INT). Ce dernier bonus permet une progression plus facile dans les compétences lors des « jets d'expérience » en fin de séance de jeu ou de scénario. Attention, la feuille de personnage est incorrecte en ce qui concerne le calcul du rang d'action : la modification de DEX doit être prise en compte une seule fois, tout comme celle de TAI.

Chaque elfe est également décrit par une série de compétences (Utilisation d'une arme, Escalade, Sens de la magie...) dont la valeur initiale est calculée à partir des caractéristiques. Par exemple, la valeur initiale de la compétence Discrétion est égale à (INT+ DEX-TAI)x2, exprimée en pourcentage. Avant de commencer à jouer, il conviendra de rajouter aux compétences initiales une certaine quantité de points (toujours en pourcentage) calculée à la fois à partir de la somme des valeurs de toutes les caractéristiques et de l'âge du personnage.

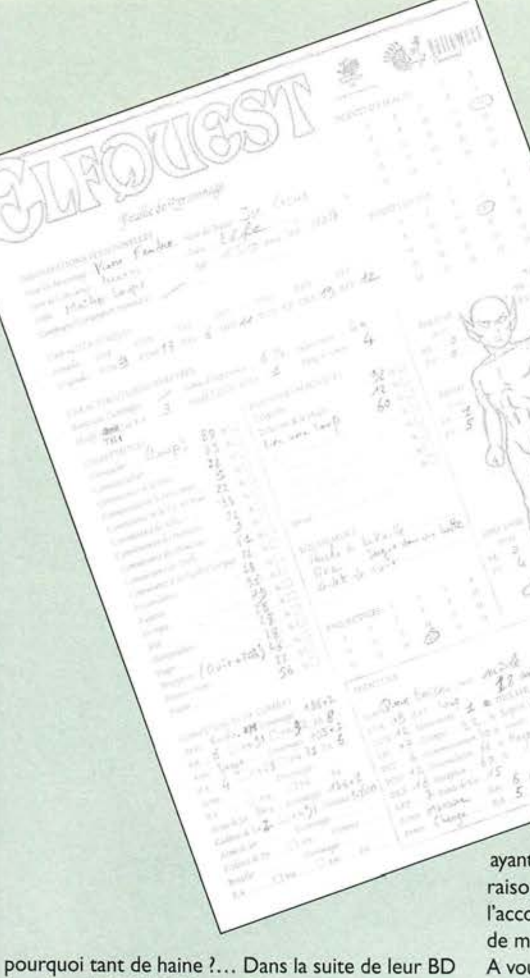
Les elfes disposent de compétences particulières, comme Télépathie (égale à 4xPOU en valeur initiale) et Chevaucher un loup (4xDEX). Autant dire que tous les elfes sont d'excellents télépathes et savent à merveille tenir sur le dos de leur compagnon favori, le loup (ils sont en fait, dans une certaine mesure, des cousins éloignés du loup). Notez qu'un elfe ancien peut avoir jusqu'à huit cents ans et plus, l'âge adulte étant situé aux alentours de trois cents ans. Ce qui fait que même un personnage « débutant » peut maîtriser un bon nombre de compétences à des niveaux élevés.

Attention, il y a des différences notables entre les termes de la feuille de personnage et ceux du texte, ce qui exige une certaine dose d'interprétation.

Tous des Richard Pini en herbe

Les scénarios proposés dans le livret de règles vous conduisent à « rejouer » le début de la saga racontée dans la BD. Il paraît cependant clair que vous serez amené très rapidement à en dévier, à créer l'histoire de votre propre tribu d'elfes. Le monde décrit dans les albums (dix-sept parus en français à ce jour) est tellement ouvert, tellement plein de pistes susceptibles d'être explorées, qu'il faudrait être fou pour ne pas en profiter plus (voir encadré ci-contre).

Au début de son existence, votre personnage est un elfe paisible vivant sous la ramure d'une forêt bienveillante et protectrice. Un événement, peu importe lequel, va vous en chasser et vous forcer à partir à l'aventure, à explorer le reste de ce monde dont vous ignorez tout. De rencontres en rencontres, vous allez être confronté à des humains, des trolls, pour enfin croiser d'autres elfes et vous poser les éternelles questions : D'où venons-nous ? Où allons-nous ? Et



pourquoi tant de haine ?… Dans la suite de leur BD (numéros 18 à 20), Wendy et Richard Pini donnent les éléments d'une solution, mais après tout, pourquoi ne pas inventer la vôtre, celle qui fera de votre univers *Elfquest* un univers unique, bien à vous et vos joueurs préférés ?

Jouer un elfe

L'histoire des Maîtres-loups est écrite, figée une fois pour toutes par les auteurs de la BD. Il est possible, dans *Elfquest*, d'incarner un Maître-loup, mais aussi un membre d'une des nombreuses autres tribus elfes existant sur le Monde des Deux Lunes. Néanmoins, si vous avez lu les BD, ce sont les Maîtres-loups et rien d'autre que vous aurez envie de faire vivre. Plutôt que de vous intégrer « artificiellement » dans la tribu de Fine-Lame et Vieux-Chêne, je trouve pour ma part très attrayant le conseil que Steve Perrin donne dans le livret de règles.

Il recommande en fait de jouer des membres d'une tribu de Maîtres-loups généalogiquement reliée à celle que nous connaissons, mais exilée et ayant perdu tous contacts avec la première, pour des raisons très « plausibles » ayant reçu (de surcroît) l'accord de l'éditeur américain… Que peut-on rêver de mieux ?

A vous donc de découvrir le Monde des Deux Lunes et d'écrire la saga de votre Maître-loup.

André Foussat

***** *Se dit aussi Comics ou Graphic Novels.*

FICHE TECHNIQUE

***Elfquest*, jeu de rôle en français édité par Halloween Concept (version originale américaine : Chaosium). *Auteur* : Steve Perrin *Présentation* : livret A4 à couverture souple, 126 pages, nombreuses illustrations en noir et blanc, un carte du monde en couleurs et trois scénarios d'introduction. *Prix conseillé* : 169 F.**

A qui s'adresse ce jeu ?

Surtout si vous aimez les BD de R&W Pini.

Pour les vieux routards.

Si le background compte plus que les règles.

Mr Allgood va se relever la nuit !

Coïncidence ou hasard, allez savoir !… Mais il convient de remarquer que la version française du jeu de rôle *Elfquest* paraît juste quelques temps après la mise en vente du dix-septième volume traduit de la bande dessinée *Elfquest*. Et alors ? Eh bien il en a été exactement de même quand le jeu de rôle est sorti aux États-Unis dans sa version originale ! Pile au moment où le comics dix-septième du nom était dans les bacs. Depuis, la suite, et beaucoup d'autres aventures, ont vu le jour aux États-Unis, et on peut regretter que certains nouveaux pouvoirs apparus dans les albums n° 19 et 20 n'aient pas été inclus dans cette version française, alors qu'ils avaient été édités dans un *Elfquest Companion* daté de 1985.

Pour continuer à parler bande dessinée, on est en droit de se demander pourquoi les héros (ainsi que les tribus) du jeu de rôle en v.f. ont gardé leurs noms américains, alors que la version française des BD proposant déjà des traductions très poétiques, à la façon des noms indiens. Personnellement, j'aurais préféré rencontrer des Maîtres-loups comme Fine-Lame, Le Mage, Perle de Nuit et Rosée d'Argent plutôt que des Wolfriders nommés Cutter, Skywise, Nightfall ou Dewshine. Tant qu'à traduire, autant le faire jusqu'au bout, surtout quand le matériel de référence disponible (les bandes dessinées) vont dans ce sens.

Pour en finir avec la traduction, on peut noter certaines imprécisions, pour ne pas dire un ou deux contresens, ne portant pas atteinte à la qualité du jeu, mais qui chagrinent les puristes (certains diraient les coupeurs de cheveux en quatre, ou bien pire…) dont je fais partie.

En tant que joueur, peut-on jouer à Elfquest *quand on connaît déjà la saga de Cutter ?*

Au premier abord, les possibilités d'*Elfquest* peuvent paraître limitées, surtout par rapport à d'autres jeux au background plus détaillé. Mais moyennant un petit travail d'imagination, il est cependant aisé de les étendre à l'infini (à l'exemple des nombreux auteurs qui, à la suite de Wendy et Richard Pini, se sont employés à développer les prémices du mythe fondateur). Depuis sa création en 1977, le monde d'*Elfquest* n'a cessé de s'étendre, que ce soit dans l'espace ou dans le temps. Géographiquement, le Monde des Deux Lunes n'est pas immense, mais rien ne vous interdit d'en élargir les frontières ou de peupler à votre goût les régions laissées dans l'ombre. D'autre part, la saga de Cutter et des siens prend place près de dix mille ans après l'atterrissage du Palais, et à quelques exceptions près, l'histoire de ces cent siècles reste soumise au point de vue du meneur de jeu. Le Livre du Monde fournit quelques indications chronologiques sur la tribu des Wolfriders, et si vous choisissez de vous concentrer sur les membres de cette tribu, ces précisions vous aideront à élaborer une saga consistante et cohérente. Mais peut-être préférerez-vous chercher ailleurs : dix mille ans représentent une période suffisamment étendue pour vous permettre de réinventer une tribu et une histoire, tout en restant fidèle à l'esprit du monde. L'avenir est également à votre disposition ; là aussi, les possibilités sont illimitées : quelques siècles plus tard, peut-être une véritable société elfe a-t-elle vu le jour, née des efforts des Wolfriders et de leurs alliés ? Peut-être les humains ont-ils (grâce à une aide mystérieuse) pris le contrôle du Monde des Deux Lunes ? Peut-être la quête de Cutter et ses aboutissements ont-ils considérablement modifié les choses : évolution sociale, guerre ou retour à la case départ… ? Bref, il s'agit de ne pas se laisser intimider par l'immense liberté laissée au MJ et aux joueurs (d'autant plus que c'est cette liberté qui représente à mon sens l'essence même d'*Elfquest*), mais bien de l'utiliser intelligemment, et d'accepter de se lancer dans l'inconnu une fois pour toutes. Le jeu en vaut largement la chandelle.

Fabrice Colin

Mage

Foin des vampires ou autres garous ! Manipulez donc la réalité en incarnant un mage, cet être mystérieux pour qui la matière est un mode de pensée, l'esprit un outil, et le temps une dimension parmi tant d'autres. Qui sait, peut-être progresserez-vous sur la route de l'Ascension ?

Il était une fois...

... un monde gothique-punk, ressemblant de loin à notre XX[e] siècle quotidien. Au premier coup d'œil, rien ne le différencie de notre univers familier. Si ce n'est ces immenses gratte-ciel lugubres et inquiétants... Cette ambiance de film noir, très noir... Cette décadence qui touche toutes les couches de la société... Cette ombre qui rôde dans les ruelles... Un vampire, un loup-garou ? Pourquoi pas un mage, un manipulateur de la réalité...

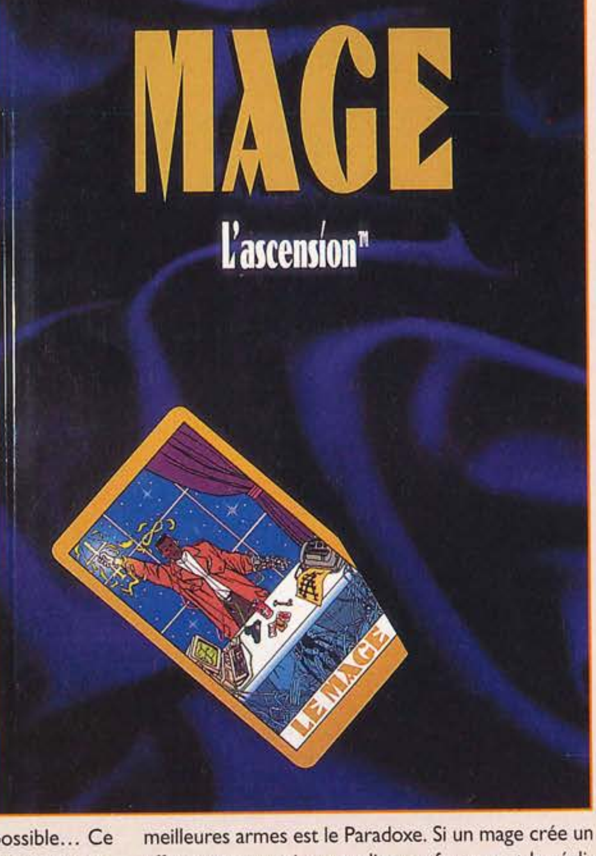
Le jeu *Mage* est le troisième volet de la gamme de *l'Art du Conteur*. Cette série de jeux, située dans le même univers (A World of Darkness : Un monde de Ténèbres) et utilisant le même système de règles, comprend déjà *Vampire* et *Loup-garou*. Dans le premier, vous incarnez un mort-vivant luttant pour préserver son humanité et échapper aux manipulations de ses machiavéliques aînés. Dans le deuxième, à vous le rôle du garou, grand défenseur de la Terre-Mère (n'oubliez surtout pas les majuscules !), pratiquant une forme d'éco-guérilla particulièrement musclée. Dans *Mage*, vous restez un être humain... ou presque. Ce qui vous différencie des gens « normaux », c'est votre capacité à changer la réalité pour pratiquer le Grand Art, la Magye, qui vous ouvre les portes du Monde des Ténèbres...

Bien entendu, chaque jeu peut se pratiquer séparément, mais le mélange de deux, ou maintenant de trois des ingrédients de *l'Art du Conteur* peut créer un cocktail détonant... et passionnant.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
La richesse du contexte ; le plaisir de la lecture.

On regrette
Le manque d'exemples pour bien comprendre l'utilisation de la magie ; l'absence d'un véritable scénario d'introduction.



Croire ou ne pas croire : telle est la question

Un mage n'est pas un homme comme les autres. Un jour, peut-être par hasard, peut-être grâce à l'aide d'un maître, son âme, son Avatar, « s'éveille ». Il quitte alors le monde des « Dormeurs » pour appréhender une nouvelle réalité. Ou plutôt une myriade de réalités potentielles. Il peut maintenant affecter le monde qui l'entoure et changer ses lois. Accomplir l'impossible... Ce que le commun des mortels appelle « lancer un sortilège ». Ce que les mages décrivent comme « le processus qui amène la réalité à obéir à la volonté ».

Mais qu'est-ce donc que la réalité ? Un paradigme (vous voilà bien avancé...) ! Reprenons au début. Tous les êtres humains peuvent influencer la réalité, grâce au fragment d'Avatar qu'ils possèdent. Les Dormeurs le font de façon inconsciente, et la somme de leurs croyances constitue la réalité statique, le monde tel que nous le connaissons, terre à terre, profane. L'ensemble des croyances d'un individu, des vérités qui expliquent sa vision de l'univers, constitue son paradigme personnel. L'ensemble des paradigmes de l'humanité forme la réalité quotidienne. Mais le mage a quitté la réalité statique et a rejoint la réalité dynamique : il sait croire en « autre chose ». Il peut modifier son paradigme et l'imposer au monde dit normal : créer un effet *magyque*. Déchaîner la foudre, dédoubler son corps, accélérer le temps... Pratiquer la Magye. A ne pas confondre avec la banale magie avec un simple « i », apanage de Majax ou de David Copperfield, sous peine de s'attirer les foudres (peut-être au sens propre !) de nos dignes adeptes du Grand Art.

Que croire ?

Là où les choses se compliquent, c'est que la réalité statique est elle-même une forme particulière de Magye, due à l'influence des technomanciens. Ce sont les magiciens de la science, qui cherchent à figer la réalité et imposer leur vision sclérosée aux hommes. Le téléphone, le four à micro-onde, la télévision... sont autant d'objets magiques, que nous avons appris à considérer comme normaux.

La Technocratie souhaite une réalité statique, rigide, pesante, et combat avec acharnement tous les mages qui osent rêver un monde différent. L'une de ses meilleures armes est le Paradoxe. Si un mage crée un effet magyque qui contredit trop fortement la réalité (statique, oui, précisons-le), celle-ci remarque que l'on viole ses lois et tente de punir le coupable. Elle invoque alors les forces du Paradoxe, qui cherchent généralement à exercer une vengeance mesquine sur le fautif, du genre extermination ou bannissement dans une autre dimension...

Pour éviter ce type de désagrément, les mages disposent de trois solutions : compter sur leur chance (risqué, mais pourquoi pas) ; pratiquer la Magye en l'absence des Dormeurs (sans témoin, la réalité est moins vigilante) ; ou manipuler le hasard en masquant l'effet magyque par une « étrange coïncidence ».

Survivre aux menées de la Technocratie n'est pas l'ambition ultime des Éveillés. Chaque mage aspire à l'Ascension, un but mystérieux que l'on peut assimiler à l'élévation ou l'illumination de l'âme... Comme ils ont tous une définition personnelle de la chose, restons flous sur ce sujet. Professant un altruisme louable, quelques mages visent même à une Ascension globale pour l'ensemble de l'humanité. Gageons qu'ils ne sont pas au bout de leurs peines...

Qui croire ?

Dans leur lutte sans merci contre la Technocratie, les magiciens rebelles se sont regroupés en neuf traditions. Chacune possède son approche personnelle de la Magye, sa vision de l'Ascension, et est généralement originaire d'une région précise du monde.

Les Adeptes du Virtuel, cousins dissidents des Technomanciens, s'aventurent dans le réseau virtuel de la cyber-réalité. Leur principal outil de travail est un micro-ordinateur portable.

Le Chœur céleste regroupe des individus très religieux, cherchant l'harmonie universelle et pratiquant la Magye comme une prière.

Le Culte de l'Extase est presque l'antithèse du groupe précédent. Ces hédonistes amoureux des arts ont inventé le rock, sont responsables de Woodstock et abusent souvent de substances interdites…

Les Euthanotos sont souvent perçus comme les pratiquants d'un culte de la mort. Leurs motivations sont bien plus complexes que cela, et l'entropie semble devenue leur credo.

Les Fils de l'Éther regroupent tous les savants fous et autres héritiers du professeur Nimbus… Leur « science » est particulièrement bizarre et digne des aventures de Jules Verne… ou de Flash Gordon.

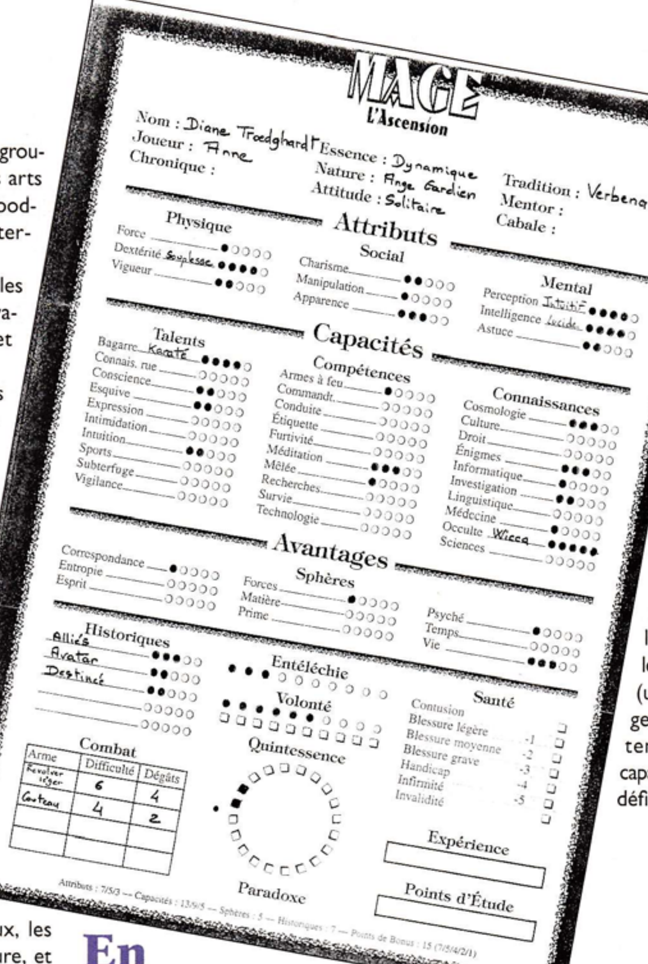
La Fraternité akashite regroupe des moines orientaux pratiquant les arts martiaux. Du genre Shao-Lin (as-tu compris la leçon, Scarabée ?)…

Les Onirologues préservent la tradition chamanique, et sont les maîtres du voyage dans le monde des esprits (l'Umbra pour les intimes).

L'ordre d'Hermès est le digne héritier des magiciens du Moyen Âge occidental, maîtres de la cabale et des rituels… Non, ce nom n'est pas un hasard : *Mage* fait bien référence à *Ars Magica* et a intégré son contexte.

Le Verbena regroupe ceux que l'on appelait autrefois les sorcières, les rebouteux, les herbeuses. Ils restent très proches de la nature, et leurs rites évoquent parfois le druidisme…

Dans le contexte du jeu, les traditions sont aux mages ce que les clans sont aux vampires et les tribus aux loups-garous… Une sorte de « classe de personnage » évoluée, définissant une mentalité, une vision du monde et conditionnant un certain nombre de données techniques.



MAGE
L'Ascension

Nom : Diane Troedghardt
Joueur : Anne
Chronique :
Essence : Dynamique
Nature : Ange Gardien
Attitude : Solitaire
Tradition : Verbena
Mentor :
Cabale :

Attributs

Physique
Force ●○○○○
Dextérité Souplesse ●●●●○
Vigueur ●●○○○

Social
Charisme ●●○○○
Manipulation ●○○○○
Apparence ●●●○○

Mental
Perception Intuitif ●●●●○
Intelligence Lucide ●●●●○
Astuce ●●○○○

Capacités

Talents
Bagarre Karaté ●●●●○
Connais. rue ○○○○○
Conscience ○○○○○
Esquive ●●○○○
Expression ●●○○○
Intimidation ○○○○○
Intuition ○○○○○
Sports ●●○○○
Subterfuge ○○○○○
Vigilance ○○○○○

Compétences
Armes à feu ●○○○○
Commandt. ○○○○○
Conduite ○○○○○
Étiquette ○○○○○
Furtivité ○○○○○
Méditation ○○○○○
Mêlée ●●●○○
Recherches ●○○○○
Survie ○○○○○
Technologie ○○○○○

Connaissances
Cosmologie ●●●○○
Culture ○○○○○
Droit ○○○○○
Énigmes ○○○○○
Informatique ●●●○○
Investigation ●○○○○
Linguistique ●●○○○
Médecine ○○○○○
Occulte Wicca ●○○○○
Sciences ●●●●●

Avantages

Sphères
Correspondance ●○○○○
Entropie ○○○○○
Esprit ○○○○○
Forces ●○○○○
Matière ○○○○○
Prime ○○○○○
Psyché ●○○○○
Temps ○○○○○
Vie ●●●○○

Historiques
Alliés ●●●○○
Avatar ●●○○○
Destinée ●●○○○

Entéléchie
Volonté
Quintessence
Paradoxe

Santé
Contusion
Blessure légère -1
Blessure moyenne -2
Blessure grave -3
Handicap -4
Infirmité -4
Invalidité -5

Combat

Arme	Difficulté	Dégâts
Revolver léger	6	4
Couteau	4	2

Expérience

Points d'Étude

Attributs : 7/5/3 — Capacités : 13/9/5 — Sphères : 5 — Historiques : 7 — Points de Bonus : 15 (7/5/4/2/1)

Revenons à la technique

Rappelons en quelques mots le système de jeu de *l'Art du Conteur*. Une série de neuf attributs (force, dextérité, charisme, etc.) s'allient à des capacités (bagarre, méditation, informatique…) pour toutes les actions traitant plus ou moins du monde « réel » (disons, de la réalité statique).

Une série de traits d'historique définissent les avantages personnels du mage : mentor, bibliothèques, alliés et contacts, etc.

Pour les actes magyques, il doit parfaire sa connaissance dans neuf sphères : la correspondance, l'entropie, l'esprit, les forces, la matière, le prime (la « brique » qui construit la réalité), la psyché, le temps et la vie. C'est là qu'apparaît le côté subjectif du jeu. *Mage* ne fournit pas de listes de sortilèges : le joueur doit inventer sa magye et la paramétrer en termes techniques. Ensuite, au meneur de jeu de l'autoriser et d'en tirer les conséquences. Intervient alors une série de données techniques propres à *Mage* : Entéléchie (degré d'initiation, d'illumination), Quintessence (énergie personnelle du mage alimentant ses sortilèges) et Paradoxe (« points de pénalité » octroyés par la réalité vengeresse… veillez à ne pas trop en accumuler !).

Tout le système utilise uniquement des dés à dix faces. Le nombre qu'il faut lancer est déterminé par les connaissances du personnage, et leur résultat est comparé à un seuil de réussite. Simple, parfois lent…

En français dans le texte…

La traduction de *Mage* est de bonne facture, avec d'excellentes trouvailles (les Excavés pour The Hollow Ones) et de temps à autre des termes plus approximatifs (les Onirologues pour les Dreamspeakers). Enfin, c'est surtout une question de sensibilité… Par contre, il est dommage que certains termes venus directement d'*Ars Magica* n'aient pas été traduits de la même manière que dans l'édition française de ce jeu. En effet, les nombreux points communs avec *Mage* ne sont pas le fruit du hasard, et une harmonisation des traductions aurait été la bienvenue.

Pour des méninges alertes

Il est difficile de résumer en quelques lignes un jeu aussi riche que *Mage*. Les auteurs ont abordé des thèmes aussi divers que la théorie de la réalité, l'existence de dimensions spirituelles, l'analyse zen ou mystique de données dites concrètes, etc. C'est un jeu très « intellectuel », dans le bon sens du terme. Il vous remue les méninges et permet d'aborder le jeu de rôle autrement qu'en incarnant des robots tueurs qui tentent de se démolir à coups de fulguro-poings… *Mage* n'est pas un jeu simple, ni dans sa technique de jeu pour la mise en place de la magye (intuitive, totalement subjective, mais assez complexe), ni dans l'intellectualisation de son environnement. Il nécessite de la part des joueurs une lecture attentive du contexte, bien sûr, mais aussi des règles, ce qui n'était pas forcément nécessaire pour *Vampire* ou *Loup-garou*. Mais vous ne serez pas déçu, et vos efforts seront récompensés car la lecture de *Mage*, tout du moins dans les chapitres non techniques, est particulièrement agréable.

Les *cross-overs* (pardon, les interactions) avec les autres jeux de *l'Art du Conteur*, sont aisés. Vampires et loups-garous constituent, bien sûr, d'excellents adversaires, mais aussi de formidables alliés pour créer des scénarios cosmopolites… Cependant, un groupe de personnages mêlant ces trois types d'êtres surnaturels risque d'être assez difficile à gérer ! Même si vous choisissez de ne pas pratiquer *Mage*, ce livre constitue un excellent ouvrage de référence pour les autres jeux de la gamme.

Une dernière remarque : *Mage* semble plus adapté à un groupe restreint composé de deux ou trois joueurs et d'un meneur de jeu. Si la notion de meute chez les loups-garous est parfaitement naturelle, le concept d'une « bande de magiciens alliés » (une cabale dans le texte) reste assez étrange. Mais après tout, faire évoluer en même temps une demi-douzaine de personnes capables de manipuler la réalité peut s'avérer un défi passionnant.

Anne Vétillard

A qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez les jeux d'ambiance.

Pour les vieux routards.

Si vous avez un bon QI.

FICHE TECHNIQUE

***Mage*, troisième jeu de la gamme *Art du Conteur*.**

***Éditeur* : Hexagonal pour la version française ; White Wolf pour la version originale américaine.**

***Conception* : Stewart Wieck, avec Chris Earley et Stephan Wieck, et une pléiade d'auteurs White Wolf.**

***Illustrateurs* : Kaluta, Thomas, Timbrook, Williams, Meyer, O'Connor, Cobb, Ausilio, Elliott, Midgette, Robinson.**

***Présentation* : 304 pages en noir & blanc, sous couverture rigide en couleurs.**

***Prix public conseillé* : 200 francs.**

Castle Falkenstein

Castle Falkenstein était très attendu, et depuis longtemps (pas loin d'un an et demi) ! Cela valait la peine de patienter : dans son genre très particulier, le dernier-né de Talsorian Games est un vrai petit bijou.

Les malheurs d'Olam

Tout a commencé avec Tom Olam, un graphiste californien en vacances en Europe. Lors d'une visite touristique dans l'un des châteaux de Louis II de Bavière, le plancher s'ouvrit sous ses pas… et il se retrouva projeté, bien malgré lui, dans un monde parallèle parfaitement délirant. Après bien des aventures, il décida de s'y installer, mais réussit à faire passer un paquet de manuscrits à son vieil ami Mike Pondsmith, dans notre réalité. Pondsmith, après avoir remis en forme les diverses notes, dessins et règles de jeu d'Olam, les propose au public terrien sous le titre *Castle Falkenstein*. C'est une genèse originale, n'est-ce pas ?

Où sommes-nous ?

Olam a baptisé son univers d'adoption : New Europa. A part un énorme bras de mer qui occupe l'emplacement des Pays-Bas et de la vallée du Rhin, cette Europe ressemble beaucoup à la nôtre.
Nous sommes en 1866. Jusque-là, l'histoire est quasiment celle que nous connaissons (mêmes puissances, mêmes politiciens, etc.). Mais les divergences mineures sont nombreuses, et la seule présence de Tom Olam est en train de les multiplier. En gros, il y a deux camps : d'un côté les méchants Prussiens militaristes, avec leur technologie supérieure et leurs forteresses roulantes, et de l'autre les gentils Français, Bavarois et Autrichiens, plus quelques magiciens, savants et créatures surnaturelles indépendantes (sans oublier Tom Olam, promu bien malgré lui au rang d'« arme secrète »).
La magie existe, tout comme les créatures féeriques, les nains et les dragons. Et ce petit monde ne se prive pas d'interférer avec la sphère des humains. La plupart sont sympathiques… mais ce n'est pas une loi universelle.
La technologie est sensiblement plus avancée que sur notre terre à la même époque. En effet, New Europa grouille de savants plus ou moins fous (dont quasiment tous les personnages de Jules Verne) qui bricolent, chacun dans leur coin, des inventions géniales. Sans oublier, bien entendu, les ingénieurs nains, qui bidouillent allégrement tout ce sur quoi ils peuvent mettre la main.

Présentation et ambiance

Cet univers improbable est longuement décrit, parfois en filigrane dans le récit de Tom Olam, parfois par l'intermédiaire de petits articles plus « encyclopédiques ». L'ensemble donne une impression de « réalité » tout à fait agréable. Même les éléments les plus fumeux (magie, nains, fées et autres dragons) sont justifiés de manière relativement sensée (par exemple, les dragons sont une variété de ptérodactyle intelligent qui a survécu à la préhistoire). Ma seule (petite) critique est d'ordre bêtement chauvin : Pondsmith ne s'est sans doute jamais approché à moins de cinquante mètres d'un dictionnaire anglais/français, et cela se voit. A chaque fois qu'il se risque à utiliser un mot de français pour faire couleur locale, il l'estropie.
Mais au fond, cela n'a aucune importance. Ce qui compte, c'est de saluer la performance d'écriture, à mi-chemin entre la nouvelle et le jeu de rôle classique. Il y a des touches d'humour un peu partout (avec notamment quelques clins d'œil à *Cyberpunk*, l'autre jeu de Pondsmith : par exemple, les énormes ordinateurs mécaniques de New Europa ont été baptisés Artificial Intellects, en abrégé AI).
Mais le meilleur de *Castle Falkenstein*, c'est l'ambiance. Le mélange un peu clinquant de beaux uniformes, de sous-marins à vapeur et de dragons magiciens n'est, en définitive, qu'un emballage pour quelques idées-forces. Au milieu des jeux résolument noirs de ces dernières années, en voilà un où il est question de loyauté, d'honneur, de victoires *in extremis* contre des forces écrasantes… et qui aborde tous ces thèmes sans sombrer dans l'infantilisme.

Les règles

Elles sont à la fois simples et originales. Pour des raisons culturelles évidentes, les règles ont recours aux cartes à jouer plutôt qu'aux dés (rappelez-vous : elles ont été écrites par Tom Olam, pour ses amis de New Europa. Et dans l'esprit de ces derniers, seuls les voyous et autres individus de bas étage jouent aux dés. En revanche, les cartes sont un jeu noble).
En gros, chaque personnage est défini par un certain nombre de facultés (selon sa profession) auxquelles sont associés un chiffre et un adjectif (exemple : 2 si vous êtes Peu doué, 10 si vous êtes Exceptionnel). Par ailleurs, chaque joueur a un certain nombre de cartes. Pour réussir une action, il suffit de faire plus qu'un seuil de difficulté. Si, seule, votre faculté est insuffisante, vous pouvez jouer une carte : sa valeur vient s'ajouter à votre faculté.
Bien entendu, c'est un résumé trop bref d'un chapitre très complet. Les petits raffinements sont nombreux, et permettent de couvrir intelligemment un certain nombre de sujets annexes : magie, inventions, combat (avec une mention spéciale pour les règles de duel). Le système est donc parfait. En revanche, les conseils pour écrire une aventure « d'époque » me laissent un peu sceptique : trop de clichés, trop de savants fous, trop de belles héroïnes promises à un sort pire que la mort, etc.

En conclusion

Castle Falkenstein est original, bien écrit, superbement illustré (du moins dans sa première partie) et d'un thème très agréable. Bref, il a tout ce qu'il faut pour remporter un grand succès. Et puis, il représente une bouffée d'air frais dans cet océan de jeux plus lugubres et désespérés les uns que les autres. Rien que pour ça, j'espère qu'il lancera une mode durable !

Tristan Lhomme

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Le cadre, la présentation, les règles…

On regrette
La relative laideur des illustrations de la seconde moitié du livret.

FICHE TECHNIQUE

Castle Falkenstein, un jeu de rôle en américain. *Éditeur* : Talsorian Games. *Auteur* : Mike Pondsmith. *Illustrateur* : William Eaken. *Matériel* : Un livret de 224 pages, à couverture souple (ou rigide pour la version de luxe). Les dés sont inutiles, par contre il faut se munir de deux paquets de 52 cartes. *Note* : La traduction française est prévue chez Descartes Éditeur pour septembre 1995. *Prix* : environ 219 F (couverture souple), 265 F (couverture rigide).

L'école du jeu de rôle

Gérer les combats

Aïe ! Tout se passait bien jusqu'à présent ! L'ambiance était OK, les PNJ aussi. Et patatras ! Voici que se pointe le moment du combat, avec ses tonnes de règles ! Derrière votre écran, vous vous faites tout petit, car bientôt ça va être l'assaut. Bombardement de « je fais ci » et « je fais ça », rafales de jets de dés ; décidément, les combats c'est pas cool...

Le pourquoi du problème

Vous êtes-vous jamais demandé pourquoi la majeure partie des règles de jeu de rôle était consacrée aux combats. Non ? Eh bien c'est le moment d'y réfléchir ! Les auteurs de jeu ne sont pas particulièrement militaristes, ni amoureux des armes, encore moins fanatiques de la violence. Mais si les combats sont aussi codifiés et détaillés, c'est simplement qu'ils sont le seul moment d'une partie où il est nécessaire d'avoir des règles.

Imaginez un instant que le combat soit, de même que les descriptions ou les actions des PNJ, entre les seules mains du meneur de jeu, cela n'aurait pas grand intérêt... En effet, si l'issue des combats dépendait seulement de son bon vouloir, cela conduirait à un arbitraire intolérable. Avec un MJ sympa, le combat serait gagné d'avance, dans le cas contraire, le combat pourrait tourner au massacre, comme ça, simplement en claquant des doigts : « Là, vous êtes tous morts ! »

Frustrant, non ? Et dans un cas comme dans l'autre d'ailleurs ! Car sans prise de risque, sans danger effectif pour le personnage, il ne peut avoir ni suspense, ni exploit glorieux.

Il faut donc un système dans lequel le joueur soit responsable du sort de son personnage pour qu'il ne puisse s'en prendre qu'à lui-même en cas d'issue tragique, mais aussi recevoir toute la gloire d'un « beau » combat. D'où le recours aux dés. De plus, comme tout échec peut entraîner la mort du personnage, il est nécessaire que le déroulement du combat ne prête pas à polémique, qu'il soit logique et le plus réaliste possible, d'où de nombreuses règles.

Les règles sont ici d'autant plus importantes que le meneur de jeu est, dans ce cas précis, votre « ennemi » et non un arbitre impartial. Il passe en effet d'une position au-dessus de la mêlée à celle de simple participant. Il joue les monstres, lance les dés pour eux et donc fatalement prend parti, même involontairement, pour leur camp. On se retrouve alors dans le même cas de figure, grosso modo, qu'un jeu de plateau où chaque joueur roule pour son propre compte. Seules des règles complètes, couvrant tous les cas de figures, peuvent alors être les garantes d'un maximum d'impartialité.

Quelle position le meneur de jeu doit-il adopter ?

Alea jacta est. Les dés c'est les dés, et quel que soit le résultat, il doit être appliqué à la lettre. Tel est le Destin. Si on se permettait de « tricher » avec lui, ce serait ouvrir la porte à tous les débordements, ce serait l'anarchie... D'un autre côté, on peut tout se permettre derrière un écran, aucun joueur n'oserait y pointer le nez, et comme l'a dit un célèbre créateur de jeu de rôle* « les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière le paravent ».

Comme toujours, entre ces deux extrêmes, il existe une ligne médiane. Bien évidemment, il est nécessaire de respecter le verdict des dés, sinon il n'y aurait aucun suspense. Cependant, le meneur de jeu peut faire quelques « écarts » de temps à autre, par exemple pour éviter qu'un scénario n'avorte à cause d'une méchante malchance ou pour permettre à un PNJ indispensable de ne pas disparaître trop tôt. Après tout, on ne joue pas au 421, mais au jeu de rôle.

Le tout étant que le meneur de jeu ne montre pas sa magnanimité. Les joueurs n'aiment pas – je parle d'expérience – que leurs personnages soient couvés. Sans vrai danger, il n'y a aucune gloire à sortir vainqueur d'un combat, et la victoire n'est pas la vôtre si ce sont les dieux qui tiennent l'épée à votre place...

** NDLR : Gary Gygax.*

Trucs de vétérans

Dans un combat, les joueurs n'ont qu'à annoncer leurs intentions d'action et lancer les dés. Pour le meneur de jeu, en revanche, c'est une autre paire de manches ! Il doit expliquer quelle règle s'applique à cette action, lancer les dés, répondre aux questions, gérer les monstres et les PNJ... Mais pas de panique ! De l'ordre et de la méthode, c'est tout ce dont vous avez besoin pour vous en sortir. Et si en plus, vous vous inspirez des quelques conseils qui suivent, tout se passera bien...

Bien connaître les règles

Cela semble aller de soi, mais il vaut mieux le répéter. Il faut en effet porter une attention particulière aux règles de combat parce que bien les connaître, c'est le secret pour obtenir des combats fluides, rapides et pleins de suspense, façon Hollywood. Il est toujours dommageable pour l'ambiance et pour l'action de devoir retenir son épée ou de voir une flèche vous foncer droit dessus durant plusieurs minutes... le temps que le MJ trouve la bonne page du livre de règles.

Entraînez-vous !

Lire ne suffit pas, il faut aussi pratiquer. Avant la partie, faites des combats-tests avec des monstres et des personnages (deux perso l'un contre l'autre, un monstre contre un perso, etc.) de différentes forces (un fort contre un faible, un fort contre un fort, deux faibles contre un fort, etc.). Cela vous permet d'acquérir une expérience qui sera bien utile quand vous devrez gérer cinq ou six combats en même temps. Cela permet également d'apprécier la durée d'un combat et son danger potentiel, une notion qui vous sera utile lorsque vous inventerez vos propres scénarios. Ainsi vous vous rendrez compte si vous avez mis la barre trop haute ou pas assez...

Les antisèches

Pour ne pas avoir à tout apprendre par cœur, faites un résumé (maximum une page) sur les grandes lignes du système de jeu. Laissez tomber les cas particuliers et les règles accessoires, il sera toujours temps de vous rafraîchir la mémoire si vous devez les utiliser. Concentrez-vous plutôt sur ce qui va servir tout le temps, comme par exemple l'ordre des actions dans un round de combat ou la table des principales armes. Vous pouvez y ajouter les numéros de page de certains points de règle ou même en résumer un qui vous pose problème.

Préparer la partie

Un combat, cela se prépare. Quand vous lisez un scénario, repérez bien les endroits où ça va chauffer. Et pour chacun d'eux, préparez une feuille de gestion (voir ci-contre). C'est un nom bien pompeux pour une simple feuille de papier sur laquelle vous recopiez les caractéristiques des PNJ ou des monstres qui vont intervenir. N'indiquez sur cette feuille que ce qui sert dans le combat (arme utilisée, compétences, points de vie, endurance, etc.). Et surtout laissez de la place après chaque combattant pour pouvoir noter les conséquences du

combat (variation des points de vie, nature des blessures reçues).

Le champ de bataille

Pour symboliser le lieu du combat, rien ne vaut un petit tableau effaçable (façon Velleda). Prenez-en un de la taille d'une copie double, c'est largement suffisant. Dessinez un plan précis du lieu du combat, c'est très important pour avoir une vue d'ensemble de la mêlée, aussi bien pour vous que pour les joueurs. Vous pouvez aussi noter dessus, avec un marqueur d'une couleur différente (rouge par exemple), les déplacements annoncés des combattants pour vous en rappeler et d'autres indications relatives à la gestion du combat : une arme tombée à terre, une blessure grave, la durée d'un sort, etc.

PION n° :
TYPE :
NOM :
INITIATIVE :
COMBAT :
FORCE :
ARMES :
-
-
POINTS DE VIE
□□□□□□□□□
□□□□□□□□□
TALENTS UTILES
INDIVIDUS IDENTIQUES
PION n° :
NOM :
Pt de vie :
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
PION n° :
NOM :
Pt de vie :
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
PION n° :

Les combattants

Chaque participant au combat doit être représenté par quelque chose. C'est facile pour les PJ, chaque joueur ayant généralement une figurine pour son personnage. En revanche, pour les PNJ et les monstres…

La plus esthétique des solutions – et celle qui vient en premier à l'esprit – est bien sûr les figurines peintes, mais ce n'est pas la meilleure. La figurine de PNJ tend à tuer l'imagination du joueur car il lui est difficile de faire abstraction de cette représentation visuelle. On risque alors de perdre la dimension « rôle » du combat.

Pour des raisons pratiques, je leur préfère des pions, découpés dans du carton, ou mieux : empruntés pour l'occasion à un vieux jeu de société. Dans le premier cas, on distingue les différents combattants par le numéro du pion ; dans le second, par sa couleur. « Le garde avec la lance brandie et le bouclier légèrement écaillé » devient par exemple le pion 5 ou rouge, ce qui est certes moins beau, mais bien plus pratique pour la gestion du combat.

Les plus habiles peuvent aussi réaliser quelques silhouettes grossières, polyvalentes, en Fimo (une pâte à modeler de couleur vive qui durcit au four), à l'échelle des figurines.

On peut bien sûr utiliser les deux méthodes : des pions pour le menu fretin et des figurines pour les acteurs de premier plan (chef de bande, magicien, grand méchant…). Dans ce cas, la figurine est plus perçue comme un signe de puissance qu'une stricte représentation.

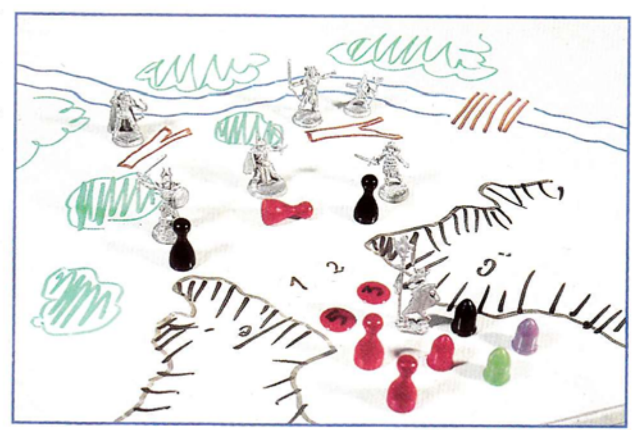
Dans tous les cas, n'oubliez pas de noter sur la feuille de gestion à quelle figurine ou pion correspond tel ou tel combattant.

Dos au mur !

Voilà ! On y est ! Au détour d'un chemin ou d'un couloir, derrière une porte ou devant un pont, l'ennemi pointe son nez… Inutile de fuir, tout le monde veut en découdre… Pour autant, ne vous précipitez pas aussitôt au combat, même si les joueurs trépignent d'impatience. Prenez quelques instants pour vous préparer (quitte à provoquer une pause « qui marche en tête ? » pendant laquelle les personnages discuteront entre eux et vous oublieront un moment) et faire votre check-list : résumé des règles, figurines ou pions, feuilles de gestion, dés, Velleda, marqueurs. OK ! On y va…

N'oubliez pas l'ambiance

Durant un combat, la vie des personnages est littéralement entre les mains des joueurs puisque ce sont eux qui lancent les dés. Ce détail suffit à lui seul à créer une ambiance, mais ce n'est pas une raison pour laisser tomber le rôle. Décrivez les adversaires, détaillez ou même mimez les coups et les parades, agrémentez vos jets de dés de répliques genre « Jolie feinte, marquis, mais point assez pour me navrer ! » ou « Ta tête va gicler, charogne ! », grognez au besoin… Les joueurs doivent sentir une certaine agressivité de la part de leurs assaillants. Mais n'en faites pas trop quand même !



Rigueur et discipline…

C'est classique : dès le premier jet de dé, le combat va tendre à la foire d'empoigne où tout le monde veut agir en même temps. A vous de réagir si vous ne voulez pas qu'il sombre dans l'anarchie. A cela, un seul remède : faites preuve de rigueur et de discipline. Déterminer un ordre dans lequel doivent être gérés les différents com- ▷

Quelques mots pour les joueurs

Gérer un combat n'a rien de facile pour le meneur de jeu, surtout débutant. Alors aidez-le ! Soyez disciplinés et attentifs, modérez votre ardeur. Pensez toujours que si vous ne vous occupez que de votre personnage, le MJ, lui, en a généralement cinq ou six sur les bras…

Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...)

Paladin : Type de personnage du jeu AD&D, l'équivalent d'un preux chevalier.

PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).

bats et tenez-vous y (selon les jeux, en vous référant au facteur d'agilité ou d'initiative du perso). Tour après tour, combat après combat, respectez scrupuleusement cet ordre. Ce n'est peut-être pas drôle, mais c'est bien la seule façon de procéder pour ne pas se planter ou se laisser déborder.

Aïe, ça fait mal !

Les combats de jeu de rôle sont souvent des combats à mort, comme si tous les combattants étaient des fanatiques ou des héros. Halte ! On a le droit aussi d'être lâche, douillet, démoralisé, ou tout simplement de ne pas se sentir très « motivé » pour prendre des coups. Pensez-y quand vous gérez les monstres ou les PNJ, cela peut rendre les combats plus intéressants, plus épiques. Des PJ pourraient ainsi tenir tête à une horde d'orques lâches alors que techniquement, sur le papier, ils n'auraient aucune chance. Même les orques ont des sentiments, même eux ont mal quand on les frappe ! Un combat peut très bien s'arrêter au premier sang si c'est la coutume, ou un groupe battre en retraite s'il perd la moitié de ses effectifs ou si son chef est mis hors de combat, quitte à revenir nuitamment se venger...

De plus, cela ne rend que plus angoissante la rencontre avec ceux des monstres ou des PNJ qui se battent jusqu'au dernier souffle...

Arrêter une partie en plein combat

Il est déjà si tard ? Bon... On arrête la partie. Manque de chance, c'est en plein combat... Si cela vous arrive, faites un croquis de la position des combattants sur la feuille de gestion, pour pouvoir reprendre le combat exactement dans la même disposition. Notez également l'ordre des différents combats et à quel moment vous en êtes. Ceci fait, vous pouvez tout remballer...

Pierre Lejoyeux
illustration : Dider Guiserix

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83).
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84).

Deux types de combats particuliers

PNJ contre PNJ ou monstre

Dans ce type de combat, le vainqueur est désigné d'avance, soit par le scénario, soit par vous. Connaissant l'issue, et dans la mesure où les PJ ne s'en mêlent pas, vous n'avez rien à faire d'autre que de raconter le combat.

Bien sûr, si vous le désirez, vous pouvez laisser faire le destin et lancer les dés, mais ce n'est pas nécessaire.

Batailles rangées

Parfois, les personnages se trouvent plongés dans une vraie bataille.

Il est évidemment impensable de tout gérer, d'ailleurs on ne vous le demande pas.

Dans ce cas, vous avez deux problèmes à résoudre. Quel camp va gagner et que faire des personnages ?

En l'absence de règles de bataille, vous avez trois possibilités pour déterminer le vainqueur de l'affrontement.

— Le déterminer vous-même, à moins que le cas ne soit réglé par le scénario.

— Considérer chaque camp comme un personnage, avec autant de points de vie (par exemple) que de soldats.

Vous gérez alors séparément les combats des PJ et celui des deux camps.

— Lier le sort de la bataille à celui des PJ. Racontez la mêlée aux PJ, les corps qui tombent autour d'eux et faites de temps à autre un zoom sur un combat particulier au cœur de la mêlée. Choisissez de préférence des actions d'éclat : sauver un prince, défendre un pont, capturer le drapeau de l'adversaire, tuer le chef adverse, détruire une machine de guerre qui fait des ravages. Vous pouvez faire alors d'une pierre deux coups, car ce sont des actions de nature à faire basculer la bataille. Ainsi, si les PJ meurent, leur camp perd. S'ils survivent, il gagne.

Vous n'êtes pas tout seuls !

● Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.

● Dans chaque numéro de Casus Belli, l'encart scénario propose une aventure plus spécifiquement destinée aux meneurs de jeu et joueurs débutants. C'est un vrai scénario, mais volontairement dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum de « pièges », pour faciliter le travail du MJ. Repérable à son label Destination Aventure.

Une aide de jeu pour Chimères

De la réalité au Rêve...

Un parcours parfois difficile pour les Dragons

Certains points des règles de *Chimères* peuvent poser problème aux meneurs de jeu. En effet, les joueurs incarnent des Dragons qui vécurent autrefois sur terre, avant que notre planète bleue ne soit détruite par un cataclysme non encore expliqué. Il leur faut, par le biais du Rêve et de leur magie – renfermée dans les Tarots – se souvenir du monde *tel qu'ils l'ont connu*, et le faire revivre de leurs songes...

Jeu de lames

Ces tarots magiques libèrent leur pouvoir en deux occasions essentielles :

- Au moment de la création du personnage, quand le Dragon « revit » son parcours mouvementé et se souvient de ses diverses existences et réincarnations sur terre. Cette création de personnage – cette succession de souvenirs appelée la Chronique – n'a lieu qu'une fois, et permet au Dragon de se « resituer » dans la Caravane. En compagnie du Conteur, qui l'aide à interpréter les lames, il va essayer de se souvenir de chacun de ses pouvoirs, et de leur évolution à travers les siècles. Ces réminiscences sont autant de points de repère « historiques » importants ; on verra pourquoi plus loin. Les Tarots jouent ici le rôle de révélateurs, et leur magie permet au souvenir de rejaillir à la mémoire du Dragon : l'amnésique se souvient, il revit exactement (en tout cas, aussi précisément que possible) ses diverses existences passées.
- En cours de jeu, les Tarots jouent également un rôle important : quand les Dragons décident d'influencer le cours de leur rêve commun, en modifiant certains de ses éléments principaux ou en rajoutant de nouveaux intervenants, décors, etc.

Énoncé ainsi, le principe de jeu, même s'il peut paraître novateur, est des plus simples. D'où vient alors le « problème » ? Les difficultés rencontrées par les MJ sont liées à la création de la Chronique du personnage : nombre d'entre eux sont en effet persuadés de la nécessité de reproduire les divers événements de la Chronique *en cours de jeu*, ce qui n'est bien entendu pas possible* (ou en tout cas pas complètement), sans tomber dans le plus total dirigisme ou entraîner des incohérences évidentes.
De plus, avec un peu de réflexion, on s'aperçoit que c'est parfaitement inutile...

Itinéraire d'un rêveur

Pour clarifier la situation, il suffit de différencier Rêve et souvenir. Par souvenir, on entendra « tout ce qui s'est réellement passé, toutes les péripéties vécues par le personnage au cours de ses différentes existences aventureuses ». Il s'agit ici de Réalité, mais d'actions révolues. Par opposition, on parlera de Rêve pour « toutes les actions à venir, toutes les aventures à vivre dorénavant » : les Dragons, perdus au cœur de l'Éther, ont besoin de rêver pour faire revivre un monde disparu. Ils savent cependant que plus leurs rêves seront plausibles et plus ils seront réalistes (parce que se rapprochant de ce qui s'est réellement passé, de *ce qui aurait pu être*), plus ils auront de chances de revivre par la magie des Tarots, donc d'accéder à une nouvelle Réalité. C'est le propos même de *Chimères* : recréer un monde à l'image des Dragons.
Le principe qui sous-tend l'univers de *Chimères* est que le monde n'est plus, qu'il a disparu. Les Dragons, pour vivre des aventures et faire renaître leur univers de leurs rêves, sont donc obligés, dans un premier temps, de faire appel à leurs souvenirs. Il faut donc *d'abord* utiliser les Tarots et leur magie pour retracer le véritable itinéraire du personnage. La Chronique d'un Dragon retrace ce qui s'est *véritablement* passé, *chronologiquement*. Elle est une succession de points de repère qui permettent au Dragon rêveur de mieux investir le rêve issu de ses souvenirs. La Chronique est un reflet de la Réalité, c'est un miroir, un carnet de route. Le Dragon rêveur peut y puiser à volonté autant d'éléments de sa vie qu'il le juge nécessaire, afin de mieux recréer l'univers de ses rêves. Qui étais-je alors ?, Que pouvais-je bien faire ?, Qu'étais-je capable de réaliser ?, sont autant de questions auxquelles la Chronique permet de répondre. Apporter des réponses à ces questions, c'est être capable de recréer l'action du rêve, de le rendre plus vivant parce que plus précis, et donc de recréer un monde plus proche de celui qui a disparu, parce que plus « vrai »...
Il convient à présent de bien différencier le souvenir du Rêve, ce dernier n'étant qu'une extrapolation du précédent. Les Dragons imaginent *ce qui aurait pu avoir lieu si...* Ils laissent vagabonder leur esprit au gré de leur fantaisie, et la lumière doit rejaillir de leurs rêves... Ils ont connu une réalité défunte et s'efforcent d'en recréer une, imaginaire d'abord, puis de plus en plus précise, *probable*, en un mot *crédible*.

Dragons rêveurs ou rêves de... qui vous savez ?

La Chronique ne doit par conséquent pas être respectée ; *elle ne peut pas l'être*. Les Dragons rêvent, ils n'agissent donc qu'à travers une trame imaginée, et s'appliquent à agir au mieux, pour qu'à l'issue de l'aventure – du Rêve –, le monde dans lequel ils évoluent soit à leur image. Il ne s'agit plus de recréer ce qui a été, mais bien de vivre *ce qui aurait pu être*. En utilisant au mieux les caractéristiques de chacun, les Dragons entrent dans le Rêve proposé par l'un des leurs, et cherchent à l'enrichir en y apportant chacun leur contribution, ou en le modulant en faisant appel à la magie de leurs Tarots. En cela, ils sont des « voyageurs du Rêve© », pour reprendre une expression consacrée par un de nos illustres prédécesseurs. A cette différence près qu'ici les personnages ne sont pas rêvés : ils sont les rêveurs, et agissent en permanence pour modeler leur univers, le sculpter, le parfaire à leur image... Ils *sont* des rêveurs éveillés, pleinement conscients de leurs actions, désireux de les améliorer au fil des aventures. Ils savent être en train d'évoluer dans un univers essentiellement onirique, et en connaissent les dangers et les règles. Les Dragons jouent à recréer la magie du Conte, ils se racontent des histoires, les imaginent, les font vivre, les font passer de chaque côté du miroir. Et s'ils n'étaient après tout que les joueurs de rôle ultimes ?

Jean-Luc Bizien
illustration : Didier Graffet

*** Le cas le plus évident est celui où le personnage est censé, suivant la Chronique, être mort, alors qu'il va jouer une aventure. Le joueur incarnera alors son personnage vivant, avec tous les pouvoirs de la période antérieure, comme s'il n'était pas mort. Mais avec néanmoins le « souvenir » de cette mort qui aurait dû arriver.***

Visite touristique

Si dans certaines mentalités, ceux qui sont poursuivis recherchent l'isolement des lieux déserts ou la protection des forêts, d'autres au contraire se sentent à l'abri au milieu des grands rassemblements de foule, qui fournissent tout autant de cachettes, de leurres pour les poursuivants, et constituent un écran contre des attaques en force tout en permettant à d'anonymes complices d'agir. Au sein de l'Assemblée galactique, deux rassemblements importants méritent d'être connus du Mega cultivé.

Le festival du Crime de Pirate Point

« Les Marches oxitonnes, voilà bien notre problème ! Vous connaissez bien entendu la situation militaire et politique là-bas[1]. Peut-être, en revanche, n'avez-vous jamais entendu parler du festival du Crime ?... Pirate Point, en effet, et pour sa troisième révolution solaire consécutive, met en place ce gigantesque lieu de rencontre à l'usage des criminels galactiques et autres mafias cosmiques. C'est un endroit où les gens honnêtes n'ont rien à faire, croyez-moi !

En dehors du fait qu'il serait impossible d'intervenir là-bas pour neutraliser tout le monde, il faut comprendre que l'existence de ce rassemblement n'est pas sans intérêt pour nous. Il nous permet, par exemple, d'avoir de précieux renseignements sur les activités de grands criminels dont on a perdu la trace, par l'intermédiaire de quelques agents infiltrés... Parfois, en usant judicieusement du Transfert, ces Megas arrivent même à désamorcer quelques machinations parmi les plus destructrices.

Quoi qu'il en soit, et j'en terminerai par là, si vous pensez, au cours de vos missions respectives, être confrontés à des individus susceptibles d'avoir des informations sur ce qui se trame chez nos amis les criminels, ne négligez aucune possibilité de les interroger, de les ramener vivants au Sanctuaire, ou bien de les livrer à la Garde galactique, si cela vous semble plus facile. Sans nuire pour cela à votre mission, évidemment.

Mesdames, messieurs, je vous remercie de votre attention. Prochain briefing général dans trois jours, à la même heure. Sauf événement imprévu, comme toujours... »

Briefing n° 9778 du major Mac Lambert P.P. XFDC

Association de malfaiteurs

Pirate Point est un repaire de pirates spatiaux, mais aussi de toutes les crapules de l'univers suffisamment riches ou débrouillardes pour se faufiler à travers les Marches oxitonnes.

Une telle concentration de malhonnêteté n'est pas bien sûr sans conséquences. Pirate Point n'est pas un paradis, et la durée de vie pour tout séjour prolongé (disons plus d'un mois) est très diminuée.

Mais l'union fait la force, et cela est vrai aussi pour les criminels ! De l'échange d'informations à l'entraide pour les coups durs, ceux de Pirate Point ont appris à se concurrencer intelligemment, et il règne entre eux une espèce de bonne entente cordiale, souvent empreinte de jalousie, mais aussi de respect...

Depuis trois révolutions solaires, cette société a instauré un festival du Crime, moment de retrouvailles, de discussions et de transactions frénétiques. L'idée de ce festival est venue au célèbre tueur à gages Deponan-4-SGE de Pe-Nor XII après s'être échappé de la prison où l'avaient enfermé quelques fins limiers de la Fédérale, et avoir réussi à rejoindre Pirate Point. Sa capture avait fait l'objet d'une surmédiatisation des gradés responsables de son emprisonnement, qui avaient en outre reçu moult distinctions honorifiques. En guise de pied-de-nez, Deponan avait voulu braquer les projecteurs de l'autre côté, sur les héros hors-la-loi ! Ainsi est né le festival du Crime : vingt jours de rencontres et de tractations, ponctués par la cérémonie de remise des Laserbloks[2] d'or dans les différentes catégories : Assassinat, Chantage, Contrefaçon, Récidiviste, etc., et sous-catégories (le plus violent, le plus original, le plus rapide et bien d'autres nuances encore).

Tout individu désireux de vendre ses services pendant le festival dépose un dossier auprès des organisateurs. Si celui-ci est jugé satisfaisant, le criminel dispose d'un « stand » et d'un local muni d'un générateur d'ombre[3] où il peut recevoir des clients, discuter, marchander...

Les services les plus couramment proposés sont les suivants :

— Procurer de l'armement/du matériel de contre-sécurité (pour gruger les appareils de détection ou de vérification d'identité).

— Faire disparaître une cible (possibilité de faire porter la responsabilité à quelqu'un en par-

ticulier, d'être plus ou moins sadique, de simplement faire croire à sa mort tout en la gardant en vie ailleurs, etc.).
— Procurer des alibis (montages audio, holovidéo, faux témoignages, etc.).
— Détournement d'astronef.
— Enlèvement de savants.
— Contrefaçon multiple.
— Piratage de réseau informatique (certains jackeurs sont de véritables vedettes).
Les prix sont variables selon les modalités de chaque demande, la réputation de celui qui propose ses services et les moyens nécessaires à la réalisation du contrat. Bien entendu, des dérapages ont déjà eu lieu : mésententes entre offreur et acheteur, trahisons de dernière minute... Les haines sont alors tenaces, car rien n'est pire, pour un criminel, que d'être victime d'un collègue !

L'exposition transuniverselle de Juh'Arddan

« Combien de milliers de mondes dans l'Assemblée galactique ? Combien de centaines de milliers de cultures différentes ? Que ne donnerait-on pas pour avoir sous les yeux un aperçu forcément magistral de cette diversité ?
Tous les deux cents métacycles environ, Juh'Arddan, planète privée appartenant au Comité d'expression artistique et du droit à la différence de l'Assemblée galactique, est en effervescence. Ses trois continents se couvrent d'œuvres architecturales à couper le souffle : cités-pendules de Ditmarazzek, tours impériales flottantes de Bowassë II, palais de glace et de feu de Novarbad I, obélisque liquide d'Oeïaïa, planétoïde sonique de Forgazio, et bien d'autres merveilles encore.
Les visiteurs sont pour le moins nombreux et entraînent dans leur sillage même ceux que le voyage spatial effraie. Les Vieux de la Guilde en personne n'y résistent pas ! Des familles entières viennent s'installer pour quelques mois, après avoir économisé pendant des années... Car il faut du temps pour faire le tour de tous les pavillons, et lorsqu'on pense les avoir tous au moins aperçus une fois (il faudrait une vie entière pour profiter pleinement de chacun), on est pris de vertige en réalisant que l'on a déjà oublié à quoi ressemblaient les premiers pavillons...
Bien entendu, cette foule hétéroclite et dense, ces visiteurs prestigieux que sont tous les hommes d'État de l'Assemblée, ces débauches d'inventivité et de technologie... tout est favorable aux contrebandiers et bandits de tout poil. Alors je voudrais vous dire à tous, Mesdames, Messieurs, que si, pour vos vacances, vous décidiez d'aller faire un petit séjour par là-bas, eh bien ma foi, cela nous soulagerait véritablement si vous pouviez prendre connaissance avant de partir des signalements de quelques individus que nous recherchons, au cas où, en gardant un œil ouvert, vous tomberiez sur l'un d'eux, et que vous puissiez agir en conséquence... Sans nuire pour cela à votre miss... euh, à vos vacances, évidemment. »
Briefing n° 9778 du major Mac Lambert J.A./ETU

La planète

Unique planète du système AG 26-P, Juh'Arddan est un étonnant résumé des reliefs et des climats de l'univers. Bénéficiant depuis dix mille deux cent sept métacycles (ce qui nous fait remonter aux débuts de la seconde A.G.) de toutes les protections nécessaires, elle n'a jamais eu à subir de colonisation massive, accueillant en tout et pour tout six cent mille fonctionnaires de l'administration de l'AG, travaillant à la gestion des œuvres de tous les artistes (films holo, musique et chanson, sculpture, peinture, et bien d'autres domaines encore inconnus sur notre bonne vieille Terre !).
Pour une planète de la taille de Neptune, cela représente très peu de monde. Comme par ailleurs Juh'Arddan n'a jamais produit de civilisation, elle semblait toute désignée pour recevoir les signatures artistiques de tous les peuples de l'Assemblée galactique.
Là, océans, montagnes, déserts et forêts se déclinent en centaines de nuances et sur de très vastes espaces. Pratiquement n'importe quelle œuvre trouvera un environnement où elle s'intégrera au mieux.

Déroulement de l'exposition

Peu avant l'exposition, des dizaines de milliers d'hôtels sont construits un peu partout (ils seront rasés après), proposant tous les services et modalités d'accueil que peuvent demander les touristes : atmosphère plus ou moins humide, plus ou moins riche en ammoniaque, gravité plus ou moins forte, etc. Le ciel de Juh'Arddan se zèbre de traces de combustion laissées par l'incessant manège des navettes de liaison entre chaque région. Les synthétiseurs d'aliments (spécifiques à chaque espèce) fonctionnent en continu. Les autorités dépêchent des milliers d'unités de contrôleurs, dotés de traducteurs instantanés surpuissants, veillant à ce que tout se passe bien et que l'environnement ne soit pas saccagé. Heureusement, l'exposition ne dure que deux métacycles...

Grégory Molle
illustration : Igor Chevalier

1. Cf. Mega III version Descartes, dans « Les carnets du Major Mac Lambert ».

2. Laserblok : anneau de métal placé autour du cou d'un prisonnier. Toute tentative de fuite ou d'éloignement du garde galactique se solde par un rayon laser traversant le corps du prisonnier... Usage réservé à la FRAG. NT 5.

3. Générateur d'ombre : coupole de 30 cm de diamètre, maintenue dans les airs par antigrav, et créant un cône de champ de force pouvant atteindre 5 mètres de diamètre au sol. Un observateur extérieur ne peut absolument pas entendre ou voir ce qui se passe à l'intérieur, et les émissions de la plupart des micro-espions sont brouillés. Sécurité et discrétion garanties... Inspiré des Cônes d'intimité, « Encyclopédie galactique » (François Nédélec).

INSTANTANÉS

Données d'un donneur

Deponan est un affreux machiavélique. Depuis qu'il a instauré le festival du Crime, il a fait fortune et se paye les services de multiples sociétés d'espionnage privées, pour avoir des informations sur la plupart des criminels fréquentant la manifestation (dont les animateurs sont souvent à son service). Voici une banque de données qui arrangerait bien la Garde fédérale ! D'autant plus que Deponan va trop loin : au cours d'une opération qui tourne mal sur Juh'Arddan, en pleine expo, un garde fédéral en civil est assassiné... La Guilde est contactée. Les PJ pourront-ils remonter la filière ?

Visitez notre appartement témoin

Les Megas enquêtent à Pirate Point sur un jackeur dangereux pour bien des réseaux informatiques. Ils découvrent qu'il a contacté un certain Maclean d'Erzevan (un industriel mafieux qui a construit trois pavillons à l'exposition transuniverselle). Pourquoi ? Sur place, les PJ découvrent qu'un ambassadeur doit venir visiter les pavillons. Il va sûrement être l'objet d'un enlèvement ou d'un assassinat ! Mais non... C'est un savant qui va en être victime. L'industriel a piégé ses bâtiments pour organiser une capture discrète en profitant de la diversion créée par la visite de l'ambassadeur. Ce sont les connaissances du scientifique que le jackeur cherche à obtenir.

Les taupicides

Jod'han Stirloo, Mega et mécano de talent, s'est infiltré parmi les techmechs au service de Deponan : un lieu idéal pour saisir des infos de première main. Mais emporté par son talent, il s'est révélé si brillant que Deponan lui a retiré l'entretien de sa navette personnelle pour le mettre sur la réparation d'une arme surpuissante récupérée sur une épave de la FRAG. Pas question pour le Mega de servir de complice aux crimes de Deponan ! Avertie, la Guilde envoie d'urgence une équipe de Megas au festival pour « tuer » Jod'han, en prétextant d'une vieille vengeance que l'argent ne pourrait effacer (sinon, Deponan serait prêt à payer). Il faut donc le tuer sans le tuer, en évitant les autres gardes du corps de Deponan, et faire disparaître le « cadavre » sans que cela paraisse suspect. Le hors-la-loi ne doit pas imaginer une seconde qu'il a été infiltré, car un autre agent mega vient de se faire accepter dans son équipe... on ignore encore sous quelle identité !

CASUS
Belli
85
Cet
encart détachable
correspond aux pages 43 à 74.
Le fou de Dieu
pour Ars Magica
p. 44
et
le scénario
Grand Ecran
Kabaal
pour AD&D
Destination Aventure
Savez-vous
planter
les pieux ?
pour Vampire
p. 52
p. 48
Killing is our business...
... and business is good
pour Shadowrun
Pavane pour
un Lys noir
pour Ecryme
p. 56

Un scénario Casus Belli pour

Ars Magica

Le fou de Dieu

Un scénario conçu pour un groupe de compagnons, accompagnés éventuellement d'un mage. **Joueurs et MJ un peu expérimentés**, si possible.

Introduction des PJ

Nous sommes dans une Alliance, quelque part dans le sud de la France, au début du XIII[e] siècle (ou ailleurs ; ce détail n'a aucune importance, en changeant quelques noms, vous pourrez l'adapter au voisinage de votre Alliance).

Comme beaucoup d'Alliances, celle dont font partie les PJ n'est pas vraiment secrète. Tout au plus discrète. Mais elle bénéficie d'une large tolérance, tant de la part des autorités laïques que de la hiérarchie religieuse.

Quant aux paysans locaux, ils ont un peu peur des « sorciers », mais n'hésitent pas à faire appel de temps en temps aux pouvoirs de leurs étranges voisins. Une ou deux fois l'an, l'Alliance voit débarquer un villageois embarrassé qui raconte en balbutiant une histoire de bétail malade, de sécheresse persistante ou d'envoûtement. Si l'affaire semble vraiment importante, il arrive qu'un mage abandonne son laboratoire pour quelques jours, histoire d'aller y jeter un coup d'œil. Neuf fois sur dix, l'incident est sans importance, mais il arrive que le mage tombe sur des satanistes ou des êtres féeriques.

Quelque jours avant l'arrivée des PJ (qui, comme tous les compagnons, fréquentent l'Alliance de manière épisodique), le vieil Anselme de Bonisagus, l'un des piliers de la communauté, est parti dans une expédition de ce type. A la demande d'un paysan dont les bêtes mouraient mystérieusement, il s'est rendu au village de Verjac. Il revient le surlendemain de leur arrivée, en bougonnant contre « ces imbéciles de paysans qui ne savent pas s'occuper correctement de leur bétail ». Comme il l'expliquera au conseil des mages le soir même : « Il n'y avait que trois vaches crevées, suite à l'ingestion d'une herbe qui avait provoqué une mauvaise fermentation dans leur estomac, et ces abrutis avaient l'air de s'attendre à ce que je les ressuscite. » Les deux servants qui l'accompagnaient se feront un plaisir de discuter de l'incident avec les PJ, si ces derniers sont d'humeur curieuse. Ils n'ont pas grand-chose à ajouter, sinon qu'Anselme a de plus en plus mauvais caractère et qu'ils ont eu un peu de mal à arrondir les angles avec les citoyens de Verjac.

Les faits

Ce petit incident annonce des ennuis beaucoup plus graves. Dans le monde extérieur, tous les gens ne sont pas disposés à considérer l'Alliance avec tolérance...

Que jouer, et avec qui ?

La plus grande partie de ce scénario se déroule dans le monde extérieur. La plupart des mages ne s'y sentent pas à l'aise, ce sont des solitaires, chercheurs et érudits, pas des hommes de terrain. Par ailleurs, les vulgaires ont souvent, instinctivement, peur des magiciens. C'est également le cas des chiens et des chevaux, qui ont tendance à paniquer en leur présence, ou à les attaquer sans avertissement. Pour toutes ces raisons, il est préférable que les joueurs animent un groupe de compagnons. Toutefois, si par extraordinaire, tous les mages de votre équipe se trouvent être membres de la maison Jerbiton et possèdent le Don de velours, il est tout à fait possible de jouer ce scénario avec des mages.

Frère Nicolas a été nommé, il y a peu, secrétaire particulier de l'évêque. C'est un fanatique bon teint, nommé par les autorités du Vatican pour préparer une action contre les hérétiques de la région. Il est bien entendu scandalisé par le « laxisme » de son supérieur (dont il convoite la place, ce qui n'arrange rien).

Lorsqu'il a entendu parler de l'Alliance, il a été horrifié. Il s'est juré de n'avoir de repos que lorsqu'elle sera dispersée et les mages convenablement rôtis sur un bûcher. A ce moment-là seulement, il pourra s'occuper des hérétiques...

Il y a plusieurs mois que Nicolas prépare son coup. Il s'est doté d'un petit réseau d'espions et d'hommes de main, répartis dans toute la région. Il a très vite eu vent du passage d'Anselme à Verjac, et a décidé d'en tirer parti. Après le départ du mage, il s'est empressé d'envoyer quelques hommes à lui au village, avec pour mission d'y semer un maximum de chaos « magique ». Pendant ce temps, il organise une intense campagne de rumeurs antimages dans la région. Il se verrait assez bien, d'ici quelques semaines, prendre la tête d'un groupe de paysans brandissant des fourches, venus lyncher les « sorciers »...

La tension monte

Au cours des jours suivants, laissez la bride sur le cou aux PJ. Ils accomplissent leurs tâches au sein de l'Alliance. Ces tâches les mettent généralement en contact avec le monde extérieur. Et au bout d'une semaine, l'ambiance commence à se dégrader.

A vous de décider des premiers incidents en fonction de la profession des PJ et de leurs activités exactes. Voici quelques idées :

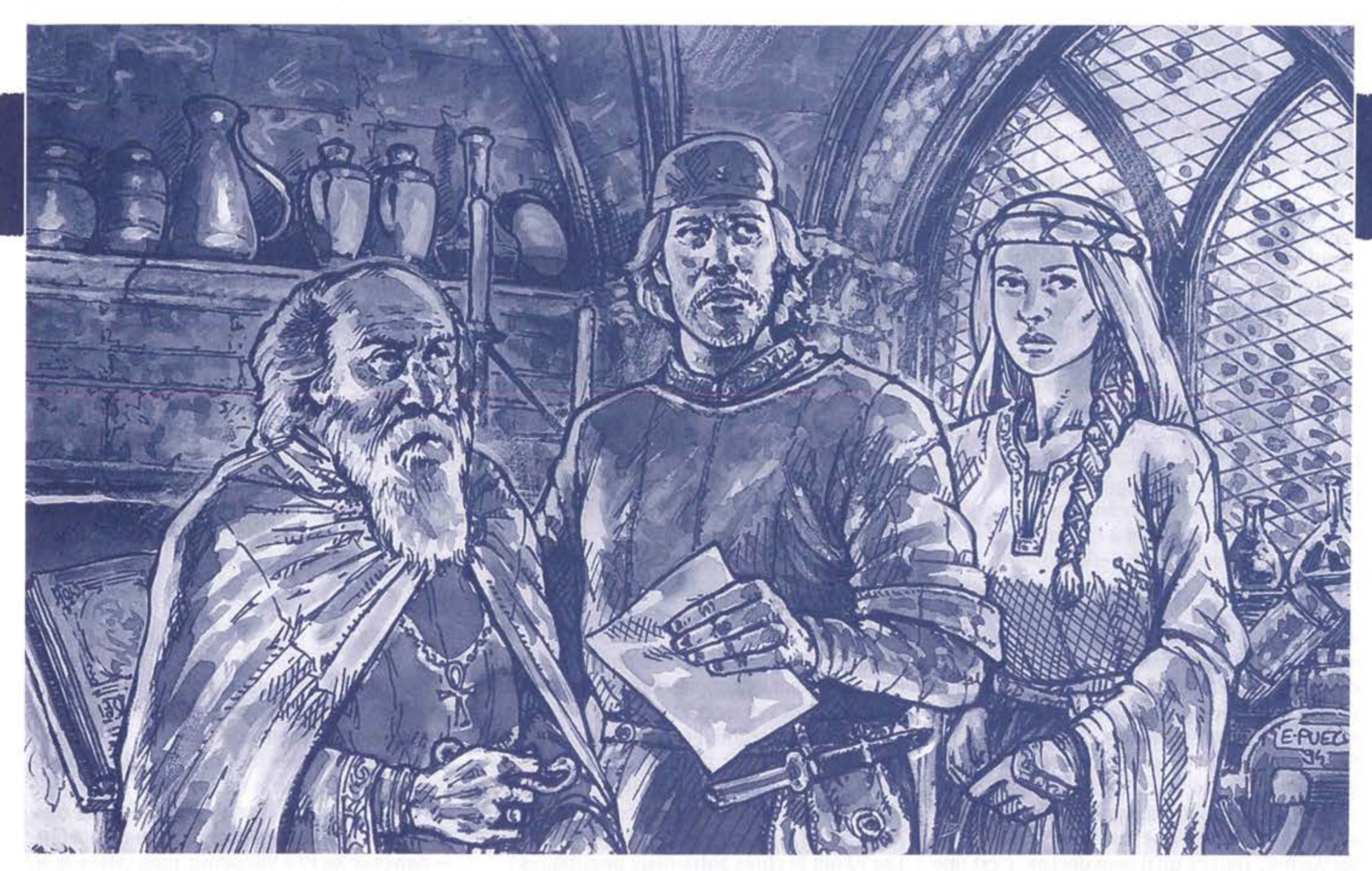
- L'un des fournisseurs de l'Alliance refuse de livrer ses marchandises, pourtant déjà payées.
- Pour les « itinérants », troubadours et autres mendiants, les réactions varient. Elles peuvent aller de la démonstration d'hostilité pure et simple si le PJ est connu pour être en relation avec l'Alliance (« On sert pas les sorciers ici, ni leurs domestiques. Foutez le camp ») à la simple conversation surprise dans une auberge (« Paraît qu'un des sorciers a jeté un maléfice sur Verjac et qu'ils ont perdu toutes leurs bêtes. Faudra s'occuper d'eux un jour. M'ont toujours donné la chair de poule »).
- Pour les forestiers et autres « ruraux », ce sera beaucoup plus simple et brutal : on leur jette des pierres dès qu'ils se rendent dans un village (à moins qu'on ne les passe à tabac avant de les jeter dans la fosse à purin).

Bref, faites à votre idée, mais les PJ doivent avoir l'impression que quelque chose cloche gravement, assez gravement pour aller en parler aux mages. A leur retour à l'Alliance, ils exposent le problème, et se retrouvent invités à prendre la parole au prochain conseil, le lendemain. Après de longues discussions stériles, les mages prennent une décision de bon sens : envoyer un petit groupe à l'extérieur, histoire d'identifier le problème et d'y apporter une solution. Et ce sont les PJ qui s'y collent...

Verjac

Le village se trouve à deux jours de marche. En chemin, les PJ peuvent constater que la vague d'hostilité antimage est en train de se répandre partout. Leurs maîtres sont maintenant accusés des diverses mauvaises récoltes et épidémies de ces vingt dernières années et, même s'il reste encore pas mal de gens sensés pour faire remarquer que, jusqu'ici, ils n'ont pas dérangé grand monde, l'idée fait tout doucement son chemin (mais personne ne sait au juste d'où elle est sortie. Entendue à l'auberge... ou d'un étranger qui a passé la nuit dans la grange... ou plus probablement du père Mathieu, qui lui-même la tenait de Jérôme, qui l'avait entendue sur le champ de foire, etc.).

Verjac est un hameau d'une centaine d'habitants, avec des masures en torchis frileusement regroupées autour d'une grosse église fortifiée. Les PJ ont tout intérêt à faire preuve de tact et de discrétion. S'ils annoncent franchement qu'ils viennent de l'Alliance, ils verront toutes les portes se fermer devant eux (au sens littéral). En



revanche, s'ils adoptent une attitude un peu plus décontractée et se font passer pour des voyageurs, tout ira bien. Ils seront logés chez Blomet, l'un des cultivateurs les plus à l'aise, qui leur exposera les malheurs du village. « D'abord, ç'a été les vaches au Martin qu'ont crevé. Alors on a envoyé chercher un des sorciers. Il est arrivé, nous a traités d'imbéciles et est reparti. Et pis, une semaine après, c'est toutes nos bêtes qui sont mortes ! Toutes ! Et pas d'une maladie de ce monde, pour sûr ! »

Le village comptait une trentaine de têtes de bétail, toutes parquées dans le « pré d'en haut », sous la garde de Fabien, un garçonnet un peu attardé d'une douzaine d'années. Il passe ses journées à tailler des bouts de bois et n'a qu'une perception brumeuse de son environnement. Tout ce qu'il peut dire, c'est qu'un jour, vers midi, toutes les bêtes ont commencé à tomber. Après une courte agonie, elles sont toutes mortes, le mufle couvert de bave verte.

Les cadavres ont été traînés dans un coin à l'écart, en lisière de la forêt. Si les PJ s'y rendent, ils vont faire quelques découvertes intéressantes... Les vaches mortes sont en train de se décomposer et répandent une odeur abominable, mais les charognards n'y ont pas touché, ou à peine. En cherchant un peu aux alentours, il est possible de trouver quelques cadavres de corbeaux et autres nécrophages. Tous morts, et bavant une écume verte. A ce stade, les PJ devraient commencer à penser au poison...

L'étang du pré, qui servait d'abreuvoir aux vaches, est un grand trou à moitié plein d'eau boueuse. Personne n'y a bu depuis le drame. Si les PJ y font boire un chien, il mourra en quelques minutes.

S'ils prennent le temps de se balader en forêt, ils découvriront deux petites huttes vides, de construction récente. Il en existe d'autres, où les hommes de Nicolas préparent leur prochain assaut.

Catastrophe !

La nuit suivante, alors que les PJ dorment tranquillement dans le grenier à foin de Blomet, les cloches de l'église se mettent à sonner le tocsin. La forge et les écuries sont en flammes. La moitié de la population panique, l'autre cherche à combattre le feu. S'ils le désirent, les PJ peuvent se rendre utiles. Une fois l'incendie éteint, les commentaires iront bon train. L'imagination aidant, certains ont senti du soufre ou vu des flammes vertes... L'opinion générale est que c'est encore un coup des sorciers. Le curé (un grand maigre) promet d'aller en ville parler à l'évêque. En fouinant un peu dans les décombres, des PJ observateurs peuvent retrouver les débris de plusieurs outres d'huile, et même suivre les traces des incendiaires jusqu'à la forêt.

Que faire ?

Réfléchir ! Des PJ un peu simplets risquent de s'imaginer qu'un individu X en veut particulièrement à Verjac, et qu'il utilise l'Alliance comme bouc émissaire. S'ils commencent à creuser dans cette direction, ils se rendront vite compte que Verjac est un village totalement dépourvu d'intérêt, surnaturel ou autre. Par ailleurs, on ne risque pas d'y trouver du poison, ou de grandes quantités d'huile. L'étape suivante est donc, très logiquement, la ville.

Villeneuve

Ce gros bourg se trouve à un jour de marche de Verjac. Ses traits les plus remarquables sont une cathédrale, un évêché, des murailles et un marché animé.

Les prédicateurs

Pour l'heure, tout paraît calme, mais l'hystérie antisorcière commence à s'y répandre doucement, propagée par les paysans venus vendre leurs produits au marché, et entretenue par une poignée de prédicateurs. La vision d'un religieux famélique juché sur une borne, en train d'annoncer désastres et calamités avant de faire la quête, devrait vite devenir familière aux PJ. D'habitude, leurs prêches sont plutôt anticathares, mais ils savent se plier aux modes, comme tout le monde. Et puis, certains travaillent pour frère Nicolas. Les interroger est frustrant : tous affirment tenir leurs sermons de Dieu directement (ou, pour les plus modestes, d'un saint). Tenter de les molester est une très mauvaise idée : ils glapissent à l'aide, et la foule est généralement toute disposée à aider un homme de Dieu. Cela dit, tout peut arriver. S'il y a un religieux dans le groupe des PJ, il peut parfaitement « parler boutique » avec l'un des prédicateurs, si possible autour d'un verre. Menez la conversation à votre guise. Fulminez contre les païens, les hérétiques, les sorciers, l'évêque qui ne fait rien, etc. Le PJ devrait sortir de là convaincu qu'il est tombé au milieu de dangereux fanatiques... S'il a fait bonne impression, il est possible que son nouvel ami le présente à d'autres prêcheurs. Ainsi, les PJ remontent assez vite vers frère Nicolas. Cela ne leur servira sans doute pas à grand-chose.

Maître Bernard, empoisonneur

La première chose à faire est de trouver l'apothicaire qui a vendu le poison. Il y a deux officines à Villeneuve. La première est tenue par un vieux juif parfaitement honnête. Selon toute probabilité, si on lui demande du poison, il chassera les ▷

importuns de sa boutique à coups de bâton. En revanche, la seconde est tenue par maître Bernard, un petit vieillard voûté, aux yeux chassieux. Il a tellement l'air d'un fourbe que les PJ seront peut-être tentés de lui accorder le bénéfice du doute, à tort. Il vend des médicaments, bien sûr, mais son arrière-boutique renferme nombre de préparations illégales (essentiellement des poisons, mais aussi des philtres d'amour et quelques autres décoctions à la limite de la sorcellerie). Il n'est pas franchement courageux et, au premier soupçon de menace physique, il « avoue tout ». Oui, il a vendu du poison récemment. A qui ? Mais au comte, voyons ! « pour tuer les rats qui mangent son blé ». Si les PJ s'y laissent prendre, ils vont avoir de gros ennuis...
Le comte a effectivement acheté du poison, mais il le destine à sa femme et à l'amant de celle-ci. Il est à moitié fou de haine et de chagrin, et ce n'est vraiment pas le moment d'aller l'importuner (d'autant que, si les PJ le laissent libre de ses mouvements, Bernard s'empressera d'aller lui expliquer qu'ils l'ont fait parler. Il donnera leur description... et les PJ se retrouveront poursuivis par une demi-douzaine de gardes du comte, qui ont pour ordre de les abattre).
Si les PJ préfèrent cuisiner Bernard plus avant, il leur dira la vérité : il a vendu une grande quantité de poison à un religieux, et oui, ses effets sont similaires à ce que les PJ ont observé sur les vaches. Tout ce qu'il peut décrire, c'est une silhouette imposante, drapée dans une robe grise, avec un capuchon rabattu sur les yeux (il s'agit bien sûr de frère Nicolas). Trois hommes sont passés prendre livraison du produit, le lendemain. L'un d'eux boitait...

L'évêque

A l'Alliance, l'évêque a la réputation d'un homme de bon sens, érudit et intelligent. Les PJ pourraient vouloir lui présenter leurs respects. Il les recevra volontiers, en particulier (autrement dit, en l'absence de Nicolas... qui écoute aux portes). C'est un vieillard mince, qui a pour le moment l'air très las.
S'ils lui expliquent leur problème, il les écoutera avec bienveillance, mais confessera son impuissance : « Vous comprenez, je ne peux vraiment pas prendre la défense de magiciens en public. Je fais déjà de mon mieux pour calmer les éléments les plus excités, mais depuis quelques mois, il n'y a plus moyen de les tenir. Et puis, j'ai beaucoup d'autres soucis : on vient de m'annoncer l'arrivée, d'ici quelques jours, d'une délégation papale. Le légat et sa suite ne resteront qu'une soirée, avant de repartir pour l'Espagne, mais il faut que je leur prépare un accueil digne d'eux. »
Il les invite tout de même à rester pour la soirée, et leur trouve une chambre dans son palais. Le dîner se déroule sans incidents. Les PJ peuvent faire la connaissance des adjoints de l'évêque. C'est une bonne occasion pour leur présenter Nicolas, noyé dans la masse.

Un réveil en fanfare

Au milieu de la nuit, on tambourine violemment à leurs portes. L'évêque vient d'être assassiné ! Le meurtrier s'est enfui dans la direction de leur chambre. Et comme de juste, l'unique

Maître Bernard, empoisonneur

témoin, frère Nicolas, a « reconnu » l'un d'eux (en espionnant leur conversation avec l'évêque, il a su d'où ils venaient, et a décidé de passer à l'action). Il a attendu d'être seul avec l'évêque pour le poignarder. Il ne l'a pas tué : il s'est contenté de le blesser très grièvement et de laisser à Dieu le soin de le guérir ou de le rappeler à Lui.
Les PJ ont le choix entre deux possibilités :

- Se rendre. Dans ce cas, ils sont désarmés et conduits deux étages plus bas, dans les cachots. En route, donnez-leur une petite occasion de fuite. S'ils la saisissent, tant mieux pour eux !
- S'enfuir. C'est très imprudent mais, pour une fois, c'est sans doute la meilleure solution. Ils sont face à trois gardes mal réveillés, suivis d'une nuée d'ecclésiastiques qui feraient tous d'excellents otages. Par ailleurs, la fenêtre donne sur les jardins. De là, il n'y a qu'un mur à escalader pour retrouver la très relative sécurité de la ville... L'idéal serait que le groupe soit séparé : un ou deux prisonniers et le reste dans la nature.

Dans les cachots

Les prisonniers sont séparés, enchaînés et bâillonnés. Leurs seules distractions vont être d'interminables interrogatoires, menés par un groupe de dominicains nerveux (ils n'ont pas l'habitude de fréquenter des sorciers de si près) puis, si les PJ refusent de coopérer, par un bourreau. Les charges sont toutes prêtes : maléfices, sorcellerie et assassinat d'un évêque. Ils n'ont plus qu'à signer... Il leur reste quand même quelques ressources :

- Préparer une évasion. A moins que vous ne soyez très gentil ou que vous ayez affaire à des mages, ils n'ont aucune chance.
- Exiger d'être jugés par le légat du pape, qui doit passer dans quelques jours. Un jet de Connaissance de l'Église permettra de trouver assez d'arguments de droit canon pour justifier cette requête.
- Demander une entrevue à frère Nicolas (qui a pris le commandement des opérations) et lui expliquer, sous le sceau du secret, qu'ils sont victimes d'une machination... Il sera heureux de l'apprendre ! Si heureux qu'il se fera un plaisir de leur « arranger une évasion » pour qu'ils puissent continuer leur enquête. Bien entendu, ils seront abattus à mi-chemin de la sortie, par des gardes armés d'arbalètes.

En ville

Les PJ évadés peuvent se terrer en ville pendant un moment. Ils pourront y capter bon nombre de rumeurs, la plus importante étant que l'évêque n'est pas mort. Inconscient, mourant, mais pas mort.
Certains obstinés voudront peut-être rester le temps de faire évader leurs amis. Ils sont à l'extérieur, ils ont de l'or et, qui sait, peut-être des amis en ville. Jugez de leurs chances de réussite en fonction de l'intelligence de leurs plans.
N'oubliez pas qu'ils sont toujours recherchés. La chose la plus intelligente à faire reste tout de même de sortir de la ville et de se faire oublier un moment.

Retour à l'Alliance

Inutile de dire que leur rapport va causer une grande consternation parmi les mages. Le conseil sera particulièrement animé ce soir-là. A moins que vous ne fassiez jouer le conseil, les décisions seront les suivantes :
— préparer, dans le calme, l'évacuation des ressources les plus précieuses de la communauté ;
— renvoyer les PJ à Villeneuve, mais cette fois en compagnie d'un ou deux mages, avec pour mission de démasquer le fauteur de troubles. Si le groupe a perdu des membres (prisonniers ou tués), c'est le moment pour les joueurs de prendre les commandes de leur mage !

A propos du conseil des mages

Si tous vos joueurs ont un mage, c'est peut-être le moment de les faire jouer un peu. Laissez-les se débattre dans un problème apparemment insoluble, sans oublier de faire parler les mages non joueurs qui présentent tout un éventail de solutions plus ou moins dangereuse (du mage de Flambeau qui a bonne envie d'aller raser la ville, et que le Code d'Hermès aille au diable, aux magiciens timorés qui commencent à parler d'évacuation). L'ennui, lorsqu'on donne des pouvoirs de décision importants aux joueurs, c'est qu'ils ont tendance à n'en faire qu'à leur tête. Attendez-vous donc à une décision finale aux antipodes du choix « logique » que prendrait un conseil composé de PNJ. Préparez-vous donc à improviser.

Villeneuve, de nouveau

L'ambiance est de plus en plus tendue. Les prédicateurs ne parlent plus que de sorcellerie, et leurs discours font visiblement effet. Les mages n'ont pas intérêt à se présenter pour ce qu'ils sont !
Les nouvelles sont les suivantes (brouillées par quantité de rumeurs) :
— L'évêque est à l'agonie. Selon les mieux informés, il n'en a plus que pour quelques heures.

— Les assassins de l'évêque se sont évadés/ont été condamnés/seront jugés à l'arrivée du légat (selon les actions des PJ).
— Le légat du pape est attendu d'un moment à l'autre. Des chevaucheurs à son service ont déjà réservé la totalité des deux auberges de la ville pour sa suite (conséquence amusante : les mages vont devoir se contenter d'un grenier à foin ou d'une grange. Ça n'arrangera sans doute pas leur humeur).
— Le dimanche midi, c'est frère Nicolas qui prononcera le sermon, après la grand-messe. Il fera un long discours enflammé, qui peut se résumer par « mort aux sorciers qui ont voulu tuer notre bien-aimé évêque ». A ce stade, la situation risque d'échapper à tout contrôle.

Que faire ?

● Remonter la filière des prêcheurs fanatiques jusqu'à frère Nicolas. A moins qu'ils n'aient commencé le travail lors de leur première visite, ils ont peu de chances d'y parvenir à temps.

● Retrouver les hommes de main de Nicolas qui ont sévi à Verjac et les faire parler. Ce n'est pas si délicat que cela en a l'air. Ils ont été intégrés à la garde, et Bernard leur en a peut-être fourni une description sommaire (celui qui boite est facilement repérable). Ce sont trois bonnes brutes de base, habituées à terroriser plus faible qu'elles. Ils ne sont absolument pas préparés à faire face à un mage furieux, et il suffira d'un minimum d'effets pyrotechniques pour les amener à se confesser (« Tu vois l'arbre, là ? [BOUM ! plus d'arbre] Tu as trente secondes pour avouer, sinon je te fais la même chose »).

● S'introduire dans le palais de l'évêque. Difficile, mais possible. A ce stade, l'évasion des PJ prisonniers n'est pas un objectif prioritaire. En revanche, les appartements de l'évêque pourraient être intéressants. Après tout, il n'est pas encore mort, et il n'est pas de blessure qui résiste longtemps à un sort Creo Corporem intelligemment lancé… Si c'est la tactique choisie par le groupe, vous pouvez faire de l'infiltration dans le palais un vrai cauchemar. Ensuite, prenez un petit moment pour décrire l'horrible blessure de l'évêque, elle s'est infectée et la gangrène n'est pas loin. Si le mage qui veut le soigner est un PJ, soyez intransigeant sur les paramètres du sort, les composants, etc. (l'idéal serait de lancer Guérison des blessures, mais c'est un sort de niveau 45, et il nécessite un sabot de licorne. Selon toute probabilité, il faudra se contenter de Mains de chirurgien, plus raisonnable). Bien entendu, il y a des gardes à la porte, et ils vont certainement réagir s'ils entendent des incantations bizarres dans la chambre de l'évêque. Même dans le pire des cas, faites que l'état du blessé se stabilise (et, pour peu que le sort réussisse, sa plaie se referme et il reprend conscience. Il reste toutefois très faible).

PNJ

▶ Paysans

Si par hasard il devait y avoir des interactions violentes, prenez les caractéristiques du Palefrenier, page 25 des règles d'Ars Magica.

▶ Gardes (de l'évêque, du comte)

Mêmes caractéristiques que la Sentinelle, page 27 des règles.

▶ Gardes du légat

Mêmes caractéristiques que le Garde de pointe, page 26 des règles.

▶ Frère Nicolas

Un homme chauve et corpulent, d'une cinquantaine d'années, avec un regard aigu. Mêmes caractéristiques que le Frère de la page 31 des règles.

Frère Nicolas, fanatique et ambitieux

La venue du légat

Il arrive en ville quelques heures à peine après les PJ. A partir de ce moment-là, il deviendra particulièrement difficile de s'introduire dans le palais… ou d'en sortir. Il est accueilli par frère Nicolas, qui lui fait un rapport particulièrement alarmiste. Vu la gravité de la situation, le légat accepte de rester le lendemain pour juger les prisonniers (ou statuer en public sur le sort des magiciens).
A moins que les PJ ne soient extrêmement doués pour les infiltrations discrètes, ils ne le verront que le lendemain, à l'audience (qui se tient dans la cathédrale). Il y a des gardes partout.
Vous tenez là l'occasion de mettre en scène un très beau procès, avec un retournement de situation de dernière minute : les sbires de Nicolas qui avouent tout devant le légat ou, mieux, l'évêque en personne qui vient le démasquer en direct. Bien entendu, frère Nicolas ne se laissera pas arrêter sans résistance… Les gardes sont fidèles à l'évêque ou au légat avant tout, mais il est tout à fait capable de dresser la foule contre « ces nécromants qui ont volé le corps de notre évêque pour lui faire proférer des mensonges dans la maison de Notre Seigneur ».
La fin de ce scénario est très ouverte. Selon les actions du groupe, il peut se terminer par un retour au statu quo, ou par l'incendie de l'Alliance par une meute de fanatiques. Et entre les deux, les possibilités sont infinies…

L'évêque, homme de bon sens

Complications, variations et conséquences

● Messire Bernard pourrait être autre chose qu'un apothicaire véreux. Un sataniste, par exemple. Dans ce cas, quels sont les plans de l'Enfer à l'égard de frère Nicolas ? Outil ? Futur converti ?
● Techniquement, les actions des PJ représentent une interférence dans les affaires des mortels. Selon les termes du Code d'Hermès, c'est un délit. Il est possible qu'une Alliance opposée à celle des PJ invoque ce prétexte pour la mettre en accusation au prochain Tribunal, qui a lieu dans quelques mois. Selon les actions du groupe, les charges risquent même d'être assez sérieuses. Aux PJ d'assurer la défense de l'Alliance. Ils pourront faire remarquer que presque toutes les Alliances font un peu de politique, qu'ils n'ont fait que se protéger, etc.
● Si votre Alliance a de fréquents contacts avec l'extérieur, il est tout à fait possible que frère Nicolas y ait infiltré un ou deux espions. Ils ne seront sans doute pas très haut placés et ne pourront sans doute pas transmettre d'informations importantes, mais la seule mention de cette possibilité devrait suffire à plonger les PJ dans la paranoïa la plus noire.
● Si, dans la première partie de ce scénario, vous avez un mage capable de court-circuiter l'histoire, vous pouvez décider que frère Nicolas a le Don, même s'il n'en est pas conscient. Il ne le maîtrise absolument pas, mais parvient, instinctivement, à « brouiller » ses traces. Évidemment, cela pose un nouveau problème : que faire de lui ? Il est trop vieux pour devenir apprenti, et on ne peut pas laisser un magicien parallèle à moitié fou mener sa croisade contre ses confrères d'Hermès…
● La personnalité du légat a été volontairement laissée dans le flou. Il peut s'agir d'un homme pondéré, intelligent et juste… ou du supérieur direct de frère Nicolas, venu voir comment avançaient ses plans. Dans ce dernier cas, il faudra vraiment lui forcer la main pour qu'il laisse l'Alliance en paix (une discussion entre les mages présents sur place et le légat pourrait donner une scène intéressante). ■

Tristan Lhomme
illustration : Éric Puech

Un scénario Casus Belli pour

Shadowrun

Killing is our business... ... and business is good

Une aventure pour **joueurs, personnages et meneur de jeu expérimentés.** Certains équipements sont extraits de suppléments non traduits en français (*Rigger Black Book, Fields of Fire...*), mais ils peuvent être remplacés par des matériels équivalents présentés dans les règles.

Une affaire de clones

Digital Matrix est une corporation de taille moyenne basée à Seattle. Elle est spécialisée dans le développement de système expert pour supercalculateur. Son savoir-faire est tel que Renraku fait ponctuellement appel à ses services pour de la sous-traitance. Grâce à ses liens privilégiés avec la mégacorporation, Digital Matrix a pu se familiariser avec son organisation interne, et surtout réaliser à quel point son avance technologique était grande. De cette frustration est né un plan visant à s'emparer de données très pointues sur les systèmes experts de Renraku, sans bien sûr se faire prendre.

Digital Matrix a transformé chirurgicalement un de ses ingénieurs pour qu'il ressemble trait pour trait à Will Moore, un des développeurs les plus compétents de l'Arcologie. Lors de la visite d'un groupe d'étude de Renraku dans les locaux de Digital Matrix, le vrai Will Moore a été kidnappé et le faux a pris sa place. Will Moore étant asocial au dernier degré, comme beaucoup de decker, et le clone ayant pris à son compte toutes les puces professionnelles de son « jumeau », la couverture peut tenir quelques mois. Délai plus que suffisant pour permettre à Digital Matrix d'espionner Renraku.

Quand les PJ sont contactés, cela fait trois semaines que le clone est en place et qu'il copie méthodiquement dans ses puces cérébrales toutes les données importantes auxquelles il a accès. C'est pour assurer la phase la plus délicate de l'opération, la sortie discrète des données, que les PJ sont contactés.

Les amis de mes amis ne sont pas forcément mes ennemis

Joints par leur contact habituel, les PJ ont rendez-vous avec un Johnson au *Shava Forest*, un restaurant très discret du centre-ville. Le Johnson est un Américain bon teint, corporatiste classique ne possédant aucun signe particulier permettant d'identifier son appartenance.

Le contrat qu'il propose est une extraction d'informations avec complicité intérieure, qui aura lieu en deux temps. La première partie consiste à tuer discrètement un vieux corporatiste, Nikkei Mishimata, tenu en vie grâce à un nombre incalculable d'implants. Le meurtre doit avoir lieu en pleine Arcologie, mais doit passer pour une mort naturelle. Heureusement, les employeurs des PJ ont eu accès au dossier de Mishimata-san, et un pistolet à micro-ondes utilisé à bout portant mettra hors d'usage le cœur artificiel du vieux débris. La difficulté est avant tout la discrétion.

Le lendemain, les PJ devront exécuter la deuxième partie du contrat, à savoir récupérer les puces cérébrales de Mishimata-san lorsque ce dernier, ou plutôt son corps, sera entreposé dans un hangar du SeaTac Airport, en attente d'être expédié vers la terre de ses ancêtres.

La course est payée 30 000 nuyens par personne, dont 10 000 d'avance. Le Johnson se permettra de remarquer que cela est bien payé vu le peu de risques. Le salaire est élevé afin de motiver les PJ à agir sans accroc et discrètement.

S'ils demandent pourquoi ils ne doivent pas récupérer les puces dès le meurtre commis (et ainsi ne pas courir le risque qu'elles soient enlevées du cadavre par les médecins), Mr Johnson expliquera que c'est parce que le cadavre doit être tout à fait normal lors de l'autopsie. C'est en partie vrai, mais Johnson ne veut en aucune façon parler du clone infiltré chez Renraku.

Si les PJ acceptent, Mr Johnson leur fournira une photo de Mishimata-san, ainsi que le pistolet à micro-ondes (traité comme un pistolet léger ne faisant que 2L de dégâts). Il leur donnera aussi le numéro d'une bal électronique où ils trouveront, environ cinq heures après le meurtre, les coordonnées du hangar où sera entreposé le corps de Mishimata. Afin de leur montrer à quel point le run est facile, il précisera que Mishimata-san déjeune exclusivement au *Sushi Yama*, un fast food japonais du troisième niveau de l'Arcologie.

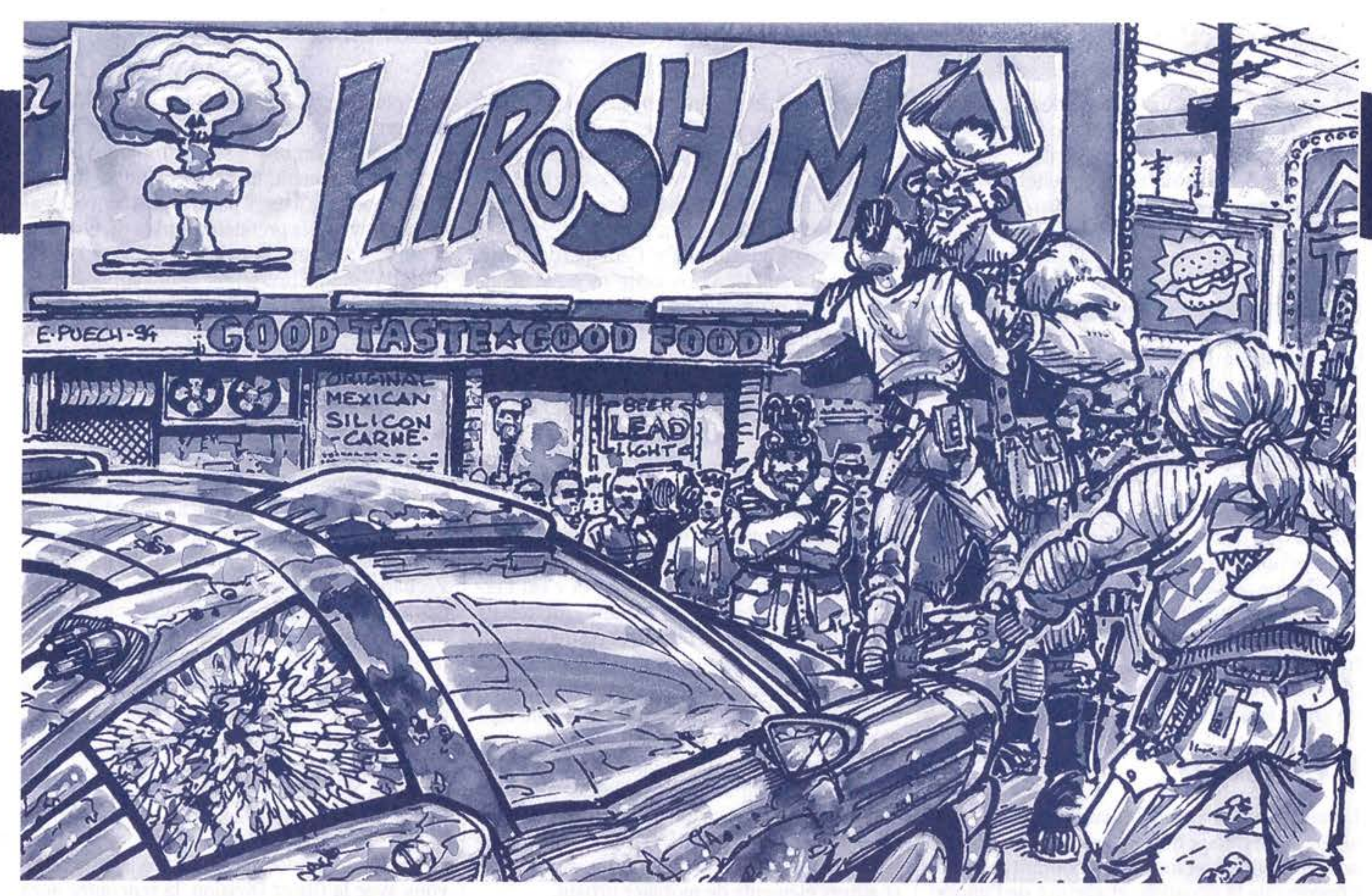
Lèche-vitrines meurtrier

Nikkei Mishimata, comme tous les cadres de Renraku, vit dans les niveaux supérieurs de l'Arcologie, là où les PJ auront beaucoup de mal à le localiser, et encore plus à y faire passer des armes.

Le *Sushi Yama* quant à lui se trouve dans les niveaux commerciaux de l'Arcologie, donc ouvert au public. Ouvert au public signifie quand même que la sécurité est importante, et les PJ devront faire des efforts pour passer ne serait-ce que le pistolet à micro-ondes. Comme ce run n'est qu'un avant-goût du scénario, libre au meneur de jeu d'agir à sa guise, et surtout de répondre aux bonnes idées ainsi qu'aux erreurs des PJ. Sans être une épopée fabuleuse, c'est tout de même une opération risquée à l'intérieur d'un des endroits les plus protégés de Seattle. Deux tirs en pleine poitrine à moins de trois mètres de Mishimata auront raison du pauvre homme, qui s'écroulera en portant la main à son cœur. À part son âge très avancé et le nombre impressionnant de ses datajacks (sept !), Nikkei ne diffère en rien du corporatiste japonais, dévoué corps et âme à sa zaibatsu. Dans le cas très improbable où les PJ fouilleraient le corps, ils ne trouveront donc aucun élément intéressant.

Temps mort

Une fois l'assassinat perpétré, les PJ devraient sortir tranquillement de l'Arcologie. Si jamais ils commettent l'énorme erreur de laisser le pistolet à micro-ondes à proximité des lieux du crime, ou s'ils commettent la moindre imprudence laissant à penser que l'accident n'en est pas un, le run prendra une tout autre direction. Le service de sécurité de Renraku aura tôt fait de comprendre que l'innocente défaillance technique du cœur artificiel surmené n'est en fait qu'un subtil assassinat. Une enquête extrêmement poussée aura lieu, de même qu'une autopsie dans les règles de l'art, avec démembrement complet de la victime afin de trouver une explication. Le transfert du corps sera retardé de quarante-huit heures et surtout, n'ayant pas de temps à perdre



à « remonter » un cadavre, c'est dans un cercueil scellé que Mishimata-san sera renvoyé au pays du Soleil levant pour y être enterré. Le faux Will Moore ne pourra bien évidemment pas déposer les puces dans le cercueil scellé, et, afin de ne pas risquer d'être découvert, se conformera à ses consignes de silence radio et téléphonique les plus strictes. Personne n'étant mis au courant, les PJ exécuteront la récupération comme décrit plus loin, au détail près que les puces ne seront pas sur le cadavre.

Dans la nuit suivant l'assassinat, ou quarante-cinq heures après dans le cas d'une enquête pour homicide, la bal contiendra les informations suivantes : « Vol 7346 pour Tokyo par avion cargo - Hangar sud-est 65 - Départ 23 h30. »

Si le meneur de jeu veut corser l'affaire, et surtout donner du travail au decker du groupe, libre à lui de ne pas fournir ces renseignements et de le laisser chercher dans la base de données de l'aéroport.

On ne fait que passer

Le SeaTac Airport dessert tout le Pacifique, c'est-à-dire les trois quarts de l'économie mondiale. Sa zone de fret couvre des centaines d'hectares et constitue une ville en elle-même, ainsi qu'une colossale zone industrielle. Y pénétrer est aisé, et même un van ou un hovertruck y passent facilement inaperçus. Le hangar sud-est 65 est situé dans une zone semi-industrielle, spécialisée dans le fret de marchandises en demi-gros et dans les colis délicats. Il est loué en ce moment par une filiale de Renraku. En raison du peu de valeur marchande et de l'absence de matériels ayant une quelconque valeur économique, le hangar est peu surveillé (selon les critères de Renraku). Toutes les entrées sont bien entendu surveillées, et toutes les entrées et sorties d'individu sont soigneusement répertoriées grâce à des badges magnétiques que porte tout employé. En raison du départ imminent de l'avion cargo, les vingt-cinq employés et les dix gardes sont fort occupés à emballer et à charger toutes les marchandises, et notamment quinze griffons en cage, qui exigent une attention toute particulière.

Alors que les PJ sont consciencieusement occupés à pénétrer discrètement dans l'enceinte par une méthode aussi brillante qu'improvisée, l'enfer se déchaîne.

Un hovertruck défonce les portes principales du bâtiment et, une fois à l'intérieur, dévoile une tourelle rétractile équipée d'un minigun, tout en vomissant des samouraïs des rues surarmés.

La surprise doit être totale, aussi bien pour les PJ que pour les employés du hangar. Les manutentionnaires, ainsi que les gardes équipés de Beretta modèle 70, sont décimés, et les intrus se ruent vers la chambre froide afin de récupérer les puces sur Mishimata-san. Apparemment, ils sont là dans le même but que les PJ, mais eux n'ont pas reçu de consignes de discrétion. A moins qu'ils ne soient particulièrement bien cachés et qu'ils ne fassent rien, une fusillade « virile » et très inégale éclatera. L'hovertruck ne cherchera pas à agresser les PJ, seulement à couvrir ses hommes et à se rapprocher de la chambre froide, ce qui n'est pas évident au milieu des caisses, chariots, fenwiks et autres caissons métalliques. Afin de rajouter à la confusion et de semer, si cela est possible, encore plus le chaos, des griffons, surexcités par l'odeur du sang et la fusillade, se libéreront, aidés sans aucun doute par une balle perdue. Sans tuer les PJ, le meneur de jeu doit suffisamment bien jouer les autres Shadowrunneurs pour que, d'une part ils réussissent à récupérer les puces, et d'autre part que les PJ comprennent qu'ils doivent effectuer une retraite fort opportune s'ils veulent voir le jour se lever. Le MJ doit porter beaucoup de soin à la description des autres Shadowrunneurs, du moins autant qu'il est permis aux PJ de les voir dans l'enfer du combat, car c'est extrêmement important pour le reste du scénario. Pour la description exhaustive des membres de la Ghost Division, voir plus loin.

Cette scène est l'une des plus fortes du scénario, et conditionne tout le reste de l'histoire, donc il ne faut pas la rater et surtout ne pas hésiter à improviser, si jamais les PJ arrivaient à battre la Ghost Division.

Une fois leur mission effectuée, les Shadowrunneurs regagnent l'hovertruck de toute la vitesse de leurs réflexes câblés, en emmenant les puces. Crachant le feu et le plomb de ses turbines et de ses mitrailleuses, l'hovertruck blindé s'éloigne dans la nuit avant que la Lone Star et surtout les Samouraïs rouges n'arrivent sur les lieux.

Pourquoi tant de haine ?

Les Shadowrunneurs qui ont si élégamment et aussi subtilement pris les PJ de vitesse ont été engagés par Direct Soft une petite corpo de Seattle, concurrente directe de Digital Matrix. Grâce à un agent à elle, Ritchie Lord, occupant le poste de conseiller technique à la sécurité chez Digital Matrix, elle a eu vent de l'opération Mishimata, même si elle ignore la présence du clone à l'intérieur de Renraku. Ne courant pas les mêmes risques d'être découverte que Digital Matrix (puisqu'elle n'a pas les moyens permettant de monter une telle exfiltration), elle a engagé une équipe musclée de Shadowrunneurs qui ▷

ont coupé l'herbe sous le pied des PJ. Direct Soft a réussi à récupérer à peu de frais et sans risques les puces ultrasecrètes de Renraku, tout en mettant Digital Matrix dans une situation extrêmement inconfortable en raison de l'enquête que ne manquera pas de faire Renraku suite au véritable armaggedon du hangar 65.

Et maintenant ?

C'est une fois que les PJ regagnent leur cachette, ou leur bar préféré (ce qui est souvent pareil) que le scénario commence vraiment. Les possibilités étant (comme d'habitude diront certains) tellement nombreuses qu'il peut prendre n'importe quelle direction. Voici, de manière relativement claire et précise, les positions et connaissances de chacun des belligérants, ainsi que leurs actions probables. Tout ce qui suit part du principe que le scénario s'est déroulé comme dans les grandes lignes décrites jusqu'à présent. Dans le cas contraire, le meneur de jeu, tout heureux d'avoir des PJ si imprévisibles, devra improviser en s'inspirant de ce qui suit ; un grand moment de jeu de rôle en perspective !

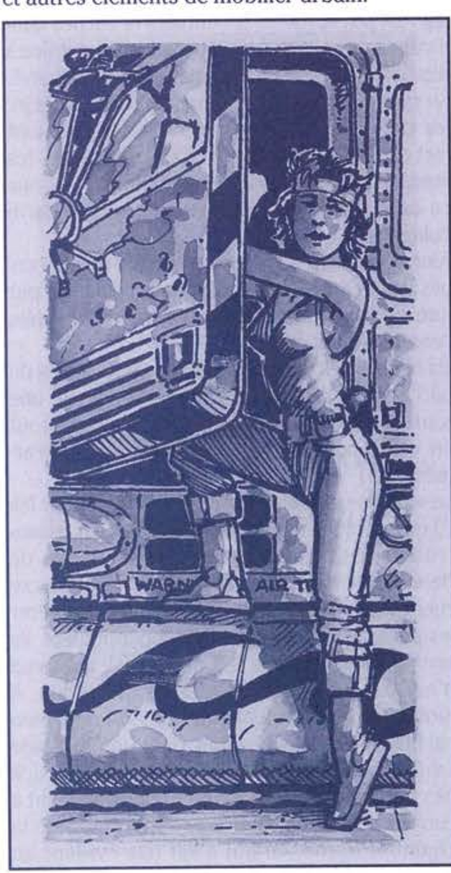
Renraku

La mégacorporation veut savoir ce qui s'est passé et châtier ceux qui ont osé attaquer un de ses entrepôts. N'étant pas au courant de toute l'horreur de la situation, et surtout de l'importance de l'affaire, elle n'emploiera pas les grands moyens. Néanmoins, afin de préserver sa réputation, elle utilisera tout de même une équipe d'enquête secondée par un détachement de Red Samouraïs. Si jamais les PJ n'ont pas déconnecté les caméras de surveillance du hangar et n'ont pas mis de masques, Renraku aura une description plus ou moins précise d'eux. Cela dit, trouver une équipe de Shadowrunneurs dont on n'a qu'une vague description est au-dessus des moyens de quiconque, même de Renraku. Mais si jamais, par les PJ ou par d'autres moyens, Renraku apprend que l'affaire concerne des puces sur ses systèmes experts, elle déclenchera une véritable chasse aux sorcières. Ses meilleurs mages enquêteurs, secondés par l'élite des Red Samouraïs, se mettront à la recherche des puces, et éventuellement des fautifs. Elle cherchera d'abord à récupérer ses secrets technologiques, en payant, en menaçant ou en massacrant, bref par tous les moyens dont elle dispose. Dans le même ordre d'idée, si on lui suggère que ces puces sont l'œuvre d'une taupe, elle enquêtera aussi, à l'intérieur comme à l'extérieur, pour localiser la brebis galeuse. Tout au long du scénario, Renraku doit apparaître comme une sorte de crocodile sommeillant au milieu du fleuve et laissant les oiseaux lui picorer le dos, mais toujours prêt à s'éveiller si jamais l'un d'eux l'irrite.

La Ghost Division

Cette sympathique équipe de Shadowrunneurs ne sera pas particulièrement aisée à localiser. Néanmoins, cela reste du domaine du possible si les PJ ont énormément de contacts, ou s'ils ont réussi à récupérer le cadavre de l'un d'eux. Seul le fait qu'ils soient eux-mêmes runneurs constitue un avantage pour entrer en contact avec la Ghost Division, et encore, celle-ci sera-t-elle très méfiante. L'équipe est composée des membres suivants, sous réserve d'éventuelles pertes dues aux PJ, aux griffons, voire aux gardes du hangar :

- **Bamok**, minotaure samouraï des rues ; 3,20 m, 220 kg. Bamok est un des rares trolls américains à avoir évolué en minotaure. Cette particularité est gênante aux UCAS où cette race est beaucoup moins répandue qu'en Europe. A cause de ses cornes très proéminentes, et dont il est très fier, on le remarque de loin. D'autant qu'une de ses grandes joies consiste à donner de gigantesques coups de corne sur ses malheureux adversaires.
- **Atlanta**, ork samouraï des rues ; 2,15 m, 120 kg. Ork sudiste déçu par le racisme des CAS, Atlanta conserve une forte rancune à l'encontre des humains normaux, ce qui paradoxalement est presque du racisme. Son accoutrement est normal pour un Shadowrunneur, et c'est certainement le membre du groupe que les PJ auront le plus de mal à retrouver ou du moins à remarquer.
- **Afterburner**, interfacée humaine ; 1,55 m, 42 kg. Ne sortant jamais de son véhicule lors d'un run, les PJ n'auront a priori aucun moyen de l'apercevoir. Complexée par sa petite taille, elle adore utiliser son véhicule pour jouer les maîtres de la route, ce qui déteint sur sa manière de piloter. Elle adore donc renverser, emboutir, érafler le maximum de voitures, réverbères et autres éléments de mobilier urbain.



- **Umar**, humain adepte physique ; 1,88 m, 105 kg. Musulman kharidjite intégriste, Umar est un soufi divinement inspiré, c'est-à-dire un adepte physique de l'islam. Chassé du Moyen-Orient par les chiites qui le considèrent, ainsi que toutes les créatures magiques, comme un démon, il a trouvé refuge à Seattle. Sans métier, mais plein de talents, dans un pays hostile, il a entrepris une quête mystique qui passe par la course dans l'ombre. Il se bat toujours froidement et calmement, en recommandant à Allah l'âme de ceux qu'il tue. Il porte le plus souvent son tulwar gravé de la première sourate du Coran.
- **Europa**, humain samouraï des rues ; 1,75 m, 110 kg. Véritable présentoir ambulant de cyberware, Europa est l'archétype de l'homme 90 % machine, 10 % névrose. Il n'éprouve plus aucun sentiment, à part un très fort instinct de conservation qui le pousse à aider et à faire une relative confiance à ses camarades de la Ghost Division.
- **Banzaï**, nain asiatique samouraï des rues ; 1,12 m, 80 kg. Véritable cerveau du groupe, Banzaï est le fondateur et le chef incontesté de la Ghost Division. Né à Osaka, il a souffert du racisme et de la ségrégation officielle régnant au Japon vis-à-vis des Métahumains. Il a réussi à s'échapper de l'île sur laquelle le gouvernement parquait les « éveillés », et en garde une rancœur toute particulière envers les Asiatiques en général et les Japonais en particulier. Professionnel jusqu'au bout, il essaye de ne pas tenir compte de ses préjugés lors des courses, et fait en sorte que ses associés fassent de même.

La rencontre au sommet

Si jamais les PJ la localisent, ou prennent rendez-vous avec la Ghost Division, la rencontre aura lieu dans un bar clandestin appelé *Hiroshima*, situé dans une ancienne station de métro. C'est un endroit hautement illégal, où tout est toléré tant que personne n'y trouve à redire. En clair, tant que personne n'est vivant pour se plaindre, tout va bien.

La conversation sera totalement différente selon qu'il y a eu ou non mort de membres de la Ghost Division par la faute des PJ. Dans ce cas, le seul moyen d'obtenir le moindre renseignement sera la force (dangereux mais tout à fait réalisable), ou, plus subtil, un simple interrogatoire magique sur l'un des membres isolés.

Si par contre le run de la Ghost Division s'est bien passé, ses membres seront tout à fait prêts à discuter, mais leur conscience professionnelle leur interdira de révéler le nom de leur employeur. Pour obtenir quoi que ce soit, les PJ devront soit réussir à convaincre Banzaï, ce qui entraînera les confidences de toute l'équipe, soit ruser. Les possibilités sont multiples, mais des PJ intelligents devraient pouvoir utiliser une combinaison de baratin, alcool, chip et argent pour faire plier tel ou tel membre lors d'une soirée « entre amis et collègues ». Pour une fois, les PJ doivent faire preuve d'intelligence et d'innovation pour tenter autre chose que s'introduire dans un bâtiment ou autre run habituel ; à eux de faire preuve de psychologie et le meneur de jeu doit transformer cette beuverie en grand moment de jeu de rôle. Chacun des membres possède un talon d'achille, mais le plus facile à berner est sans conteste Europa, tant son humanité est lointaine.

Les seules informations connues par la Ghost Division sont le nom de leur employeur et la mission qu'elle avait à effectuer, à savoir dérober dans un hangar des puces sur un cadavre en faisant plus vite qu'une autre bande de Shadowrunneurs.

Une fois ces éléments en main, les PJ ont un peu plus d'atouts et peuvent donc faire pression sur Direct Soft. Reportez-vous alors au paragraphe concernant cette corporation.

Digital Matrix

Très mécontente que les PJ se soient fait blouser, Digital Matrix sera intraitable, n'hésitant pas à les menacer de représailles si besoin est. Il faut qu'ils sentent que s'ils veulent éviter les ennuis, et surtout voir la couleur de leurs nuyens, ils doivent rattraper le coup.

Le seul moyen de faire fléchir la corporation est d'expliquer clairement que la fuite ne peut provenir que d'elle, et donc que les PJ ne sont en aucune façon responsables de l'échec. Cet argument massue atténuera le ressentiment de Digital Matrix, qui consentira, à cette unique condition, à promettre une rallonge de 10 000 nuyens par personne dès la remise des puces.

Par peur que Renraku n'apprenne sa responsabilité dans l'affaire, Digital Matrix n'hésitera pas à abattre les PJ lors d'un rendez-vous secret, si elle sent qu'ils risquent de se faire prendre par Renraku ou s'ils évoquent la possibilité d'aller voir la mégacorporation pour cracher le morceau. Dans ce cas, l'embuscade consistera en autant de samouraïs des rues (prendre l'archétype correspondant dans le livret de règles) qu'il y a de PJ, et d'un mage de combat (prendre l'archétype correspondant). Si un PJ en réchappe, la corporation continuera à le traquer jusqu'à ce que mort s'en suive ou que Renraku n'intervienne. Si jamais les risques de voir Will Moore démasqué deviennent importants, Digital Matrix lui fera signe par l'intermédiaire d'une petite annonce dans la galerie commerciale de l'Arcologie. A ce signal, la taupe se suicidera grâce à une puce spécialement trafiquée pour provoquer une rupture d'anévrisme, sans que cela paraisse autre chose qu'un défaut de fabrication, relativement rare mais réel.

Si par contre les PJ se montrent sincèrement désolés et jurent leurs grands dieux de tout faire pour retrouver les coupables et les puces, leur Johnson prendra seul l'initiative de les engager sur un autre run. Celui-ci consiste à récupérer les puces et, surtout, à démasquer les coupables et à identifier le traître qui doit certainement être au sein même de Digital Matrix. Le prix est de 50 000 nuyens par personne, sans avance. Les PJ doivent comprendre que Mr Johnson propose ce run de sa propre initiative, et qu'il est donc risqué. C'est un quitte ou double. Soit les PJ réussissent, et le Johnson est récompensé pour son initiative et les paye, soit ils échouent, et un poste de Johnson se libère chez Digital Matrix.

Direct Soft

Le directoire de la société se frotte les mains de cette opération sans aucun risque lui ayant permis, et d'obtenir des puces ultrasecrètes, et de mettre Digital Matrix en difficulté. Le seul point noir de l'affaire est que l'étude des puces ne permet en aucune façon de déterminer avec précision l'identité de la taupe de Digital Matrix au sein de Renraku. Si les PJ se présentent à eux, suite aux renseignements qu'ils auront obtenus par la Ghost Division, ils perdront beaucoup de leur candeur. Ils ne veulent en aucune façon que Digital Matrix, mais encore moins Renraku, apprenne qu'ils ont les puces. Ils sont prêts à tout, y compris aux plus basses négociations, voire à l'élimination de ceux qui savent (à savoir les PJ), pour que l'affaire reste sans risques.

Si jamais les PJ la pousse à négocier avec Digital Matrix, Direct Soft fournira une copie des puces et, en signe de bonne foi, ira même jusqu'à dévoiler le nom de sa taupe au sein de la corporation si elle a l'assurance qu'il regagnera ses foyers sain et sauf. Si le scénario en arrive là, tout devrait bien se passer. Les PJ seront payés par tous les belligérants, Renraku aura bel et bien perdu ses puces, et afin de mieux exploiter cette mine de renseignements que constitue les puces, Direct Soft et Digital Matrix devraient fusionner pour donner Digital Soft. Une fois n'est pas coutume, un scénario de Shadowrun se terminera par un mariage ! ■

Mathias Twardowski
illustration : Éric Puech

CARACTÉRISTIQUES

▶ Bamok

C10 R4 F10 C1 I1 V2 E3,5
M- R4 Armure 6/4 Initiative : 4 + 2d6
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4
Talents : Combat armé 4, Combat sans arme 7, Armes à feu 6, Discrétion 4, Français 3, Démolition 3, Langage des rues 2, Armes lourdes 6, Étiquette (Rue) 3.
Matériel : Veste blindée (5/3), Réflexes câblés (1), Interface pour armes, Uzi III interfacé, Canon d'assaut Panther sur monture gyroscopique de luxe, Remington Roomsweeper, Hache de combat, Oreillette radio.

▶ Atlanta

C5 R6 F7 C2 I3 V3 E1,9
M- R8 Armure 5/3 Initiative : 8 + 3d6
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4
Talents : Combat armé 5, Armes à feu 7, Discrétion 6, Moto 5, Voiture 3, Armes lourdes 4, Combat sans arme 5, Étiquette (Rue) 3.
Matériel : Veste blindée (5/3), Casque avec radio, Réflexes câblés (2), Interface pour armes, Griffes rétractiles, Ingram Valiant interfacé, Ruger Super Warhawk interfacé.

▶ Afterburner

C2 R6 F2 C5 I6 V5 E0,3
M- R6 Armure 5/3 Initiative : 6 + 2d6
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4
Talents : Armes à feu 4, Voiture 6, Armes lourdes 6, Hovertruck 6, Moto 4, Réparation des véhicules terrestres 5, Électronique 5, Informatique 4, Étiquette (Rue) 3.
Matériel : Veste blindée (5/3), Casque avec radio, Interface de véhicule (2), Interface pour armes (1), Réflexes câblés (1), Datajack, Ares Predator II, GMC Hovertruck avec Minigun en tourelle camouflée et blindage de 12, Ford Canada Bison avec lance-missile camouflé à l'avant et blindage de 12, Ordinateur portable.

▶ Umar

C6 R6 F7 C1 I5 V6 E6
M6 R6 Armure 5/3 Initiative : 6 + 3d6
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4
Talents : Combat armé 6, Combat sans arme 6, Armes à feu 6, Discrétion 8, Démolition 6, Moto 6, Étiquette (Rue) 3.
Talents magiques : Réflexes accrus (2), Mains tueuses (M), Réaction améliorée (1).
Matériel : Manteau blindé, Tulwar recouvert de dikote, Ares Alpha avec désignateur laser et compensateur de recul amélioré 3 (4), Oreillette radio.

▶ Europa

C8 R8 F7 C1 I1 V1 E0
M- R10 Armure 9/8 Initiative : 10+4d6
Indice de danger/niveau professionnel : 5/4
Talents : Combat armé 6, Combat sans arme 4, Armes à feu 8, Discrétion 2, Démolition 3, Moto 4, Allemand 5, Langage des rues 3, Étiquette (Rue) 3.
Matériel : Réflexes câblés (3), Interface pour armes, Blindage dermale (1), Armure de sécurité lourde avec casque équipé d'une radio, Mitrailleuse lourde interfacée sur monture gyroscopique de luxe, Lance-missile Ballista interfacé, Ak98 interfacée avec compensateur de recul amélioré 3 (4) et avec grenades IPE défensives, Ares Predator II avec balles APDS, Ares High Velocity Assault Rifle interfacé avec balles explosives, Machette recouverte de dikote.

▶ Banzaï

C7 R3 F7 C6 I5 V7 E3
M- R4 Armure 6/4 Initiative : 6 + 2d6
Indice de danger/niveau professionnel : 5/4
Talents : Combat armé 5, Combat sans arme 6, Armes à feu 8, Discrétion 4, Électronique 4, Tactique 5, Démolition 5, Japonais 5, Langage des rues 3, Étiquette (Corporatiste) 5, Étiquette (Rue) 3, Lancer 5, Armes lourdes 6.
Matériel : Veste blindée (5/3), Interface pour armes, Réflexes câblés (1), Remington Roomsweeper interfacé, Multi-launcher interfacé, 10 grenades IPE défensives, Casque avec radio et téléphone.

▶ Les gardes du hangar 65

C5 R4 F3 C3 I2 V3 E3
M- R3 Armure 6/4
Initiative : 3 + 1d6
Indice de danger/niveau professionnel : 2/3
Talents : Combat armé 4, Combat sans arme 2, Armes à feu 4, Étiquette (Corporatiste) 3.
Matériel : Veste renforcée (5/3), Bâton électrique, Casque avec radio, FN Har avec désignateur laser, Beretta modèle 70.

Un scénario Casus Belli pour

Vampire

Savez-vous planter les pieux ?

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu débutant et une équipe de 2 à 4 joueurs débutants incarnant des vampires de la Camarilla. La mise en scène peut être améliorée si le MJ bénéficie de l'aide d'un conteur en second.

Avant-propos

Ce scénario peut être incorporé à la Chronique d'*Acier forgé* ou toute autre de votre invention. Il a pour cadre Gary, mais peut être situé dans n'importe quel environnement. Il peut également faire office de scénario d'introduction à la place de celui proposé dans les règles. Et si vous n'avez pas encore joué *Baptême du feu*, il est tout à fait possible de l'utiliser à la suite de celui-ci (même si quelques modifications sont nécessaires).

Mise en place

Étant donné l'intrigue assez linéaire du scénario et les personnes qu'auront à rencontrer les PJ, l'idéal serait qu'ils interprètent des vampires des clans Toréador, Tremere ou Ventrue ; évitez les Brujah et autres rebelles, pour conserver sa cohésion à l'histoire. Les PJ ne sont pas obligés de se connaître avant le début de l'histoire, arrangez-vous seulement pour leur présenter le prince de Gary, Modius, dans leurs historiques personnels. Dans tous les cas, vous devez leur avoir expliqué les différentes traditions de la Mascarade, que ce soit par le biais de leurs pères respectifs ou de toute autre personne compétente (le prince notamment), sans oublier de leur mentionner les sanctions en cas de non-respect. Ce scénario est riche en moments dramatiques et en suspens, car les événements s'enchaînent à un rythme effréné. Aussi, le texte est souvent émaillé de conseils, afin que les conteurs débutants puissent retranscrire son climat de haute tension. Avant de commencer le scénario proprement dit, il faut organiser une chasse pour l'un de vos vampires, qui doit entraîner certains événements (voir le prologue).

Prologue

La nuit est tombée sur Gary. Seules résonnent au loin les plaintes de quelques chiens affamés. Les derniers fêtards rejoignent leurs taudis avec empressement. Bientôt, les rues mal éclairées s'emplissent de silence et de brume. L'un des PJ vient de s'éveiller, une envie irrésistible de sang l'appelant à se nourrir. Il sort dans la jungle de béton, chemine, et repère bientôt un jeune Noir, seul et élégamment vêtu, visiblement un dealer. Notre vampire émerge de la pénombre à côté de lui, mais l'autre prend peur et s'enfuit en courant.

Conseils : Afin de rendre la poursuite plus réaliste, n'hésitez pas à décrire les battements de cœur du dealer, sa respiration rauque, les odeurs nauséabondes qui se dégagent des tas de détritus, les murs taggés, l'obscurité et l'absence de vie des lieux. N'ayez pas peur d'insister sur la durée de la course-poursuite, et considérez que le dealer parvient à garder ses distances jusqu'aux docks.

Là, le caïnite l'accule à un grillage rouillé et lui saute à la gorge. Cinquante mètres plus loin, juché sur le toit d'un immeuble abandonné, Sullivan Dane (description page 227) vient d'assister à la scène grâce à des jumelles d'observation nocturne. L'information est exacte, pense alors le célèbre chasseur de vampires, un groupe de jeunes damnés opère en ville et je vais devoir y remédier.

Conseils : Dans cette scène, Dane ne joue qu'un rôle d'observateur, aussi ne permettez pas au vampire de le repérer, cela nuirait à la suite de l'histoire. Dites-lui seulement qu'il se sent épié, sur un jet d'Auspex (Perception + Empathie difficulté 8, 3 succès). S'il croise Sullivan plus tard, indiquez-lui que la présence qu'il avait sentie était la sienne (Perception + Empathie difficulté 8, 1 succès).

Après ce petit intermède, les damnés sont convoqués chez Modius, prince de Gary (ou tout autre prince de votre Chronique), par le moyen que vous aurez jugé le plus adéquat (inscription sur le mur de la forge, aciérie abandonnée utilisée par les vampires pour se contacter, ou par lettre : « Chers amis distingués, l'un de mes sujets a besoin de vous. Contactez-moi dès la semaine prochaine et venez au manoir le plus tôt possible » signé Modius, prince de Gary).

La mission des vampires

Une fois arrivés au manoir (description page 257), le prince les reçoit dans son bureau où il leur présente Achille, un jeune vampire toréador (voir caractéristiques ci-contre).

Conseils : Si vous en avez la possibilité, n'hésitez pas à jouer cette scène en grandeur nature. Achille sert les mains des PJ, s'incline devant les dames, leur fait même le baisemain.

Variante : Ce soir peut être carrément celui de la présentation des nouveau-nés au prince par leurs pères respectifs. Dans ce cas, ajoutez une touche solennelle à la cérémonie : le prince fera passer une coupe à chacun des enfants et leur fera boire le liquide contenu à tour de rôle. Il s'agit bien évidemment du sang de Modius, ce qui marquera les prémices de leur dépendance future (voir page 135). Dans tous les cas, leurs pères n'auront aucun rôle actif dans la poursuite de l'histoire.

Une fois les présentations faites, Modius leur explique qu'Achille vient d'arriver en ville et qu'il doit y rester quelques jours. Il charge les caïnites de s'occuper de lui durant son séjour. Pour bien finir la soirée, Achille voudrait visiter le *Silverstar*, une boîte branchée du râtelier.

● **Les motivations de Modius** : Le prince a récemment accepté les PJ dans sa petite ville, néanmoins il doute de leur sincérité. Aussi a-t-il décidé de les tester par l'intermédiaire d'un jeune vampire dont il a l'appui. Son objectif est simple : introduire Achille dans le groupe des PJ pour les « espionner », ce qui lui permettrait d'asseoir son pouvoir. D'autre part, il désire savoir si les caïnites respectent les traditions de la Mascarade (ce qui lui tient particulièrement à cœur).

Le *Silverstar*

C'est une petite salle de 15 mètres sur 25, surchauffée, éclairée par de puissants spots, qui diffuse en continu des musiques variées dans une atmosphère enfumée. Un petit bar sert des cocktails décapants aux noms plus étranges les uns que les autres, et le jean y côtoie le costume croisé. Une grande étoile argentée brille de mille feux au centre de la piste de danse, encadrée par des murs et un plafond d'un noir intense. Le prix d'entrée est de 15 $.

Une fois à l'intérieur, Achille ne perd pas de temps et entame rapidement la conversation avec plusieurs jolies jeunes femmes.

Note : N'ayez pas peur d'utiliser d'autres vampires des règles pour donner vie à plusieurs conversations (notamment Juggler), surtout si vous avez un second.

Bientôt, Achille aperçoit une jeune beauté à la crinière blonde et aux formes séduisantes qui se déhanche au milieu d'une cohorte de danseurs.

Achille abandonne ses fans et se lance sur la piste avec une grâce féline afin de lier connaissance avec Crystal. Ils ont échangé quelques mots, lorsque les deux portes battantes du *Silverstar* s'ouvrent dans un fracas d'enfer et que la lumière malsaine du dehors inonde la salle. Apparaissent alors Ken et sa bande de chasseurs.

Le Lion blanc repère Crystal sur la piste, et un mauvais sourire effleure son visage quand il remarque qui danse avec elle. Il intime l'ordre à la fille de le rejoindre, tout en s'avançant vers elle

▶ Achille

Vampire toréador de la huitième génération, né en 1965, âge apparent 22 ans, taille moyenne, cheveux noir de jais et ondulés sur les épaules, visage sympathique, yeux d'un bleu intense, léger sourire quasi angélique, vêtements longs, style en vogue, nature optimiste, attitude chevalier.
Concept : artiste (poète). Refuge : galerie d'art abandonnée (Pittsburgh).
Caractéristiques : FOR 3, DEX 3, VIG 3, CHA 4, MANIP 3, APP 5, PER 2, INT 3, AST 2.
Capacités : Vigilance 1, Sport 2, Bagarre 3, Esquive 3, Empathie 3, Étiquette 2, Mêlée 5, Poésie 4, Style 3, Littérature 2, Peinture 3.
Équipement : canne de combat ; diff. 4 dégâts FOR +2.
Disciplines : Auspex 3, Présence 2, Célérité 1.
Historique : Alliés 3, Ressources 1, Contact 1.
Vertus : Conscience 5, Maîtrise de soi 3, Courage 5, Vol 8, Humanité 10.
Avantages : Chanceux (peut relancer 3 dés loupés par histoire), Cœur mal placé (son cœur ne se trouve pas à l'endroit normal, il est à droite, ce qui lui assure une quasi-invulnérabilité au pieu).
Historique : Achille est né à Ottawa, Canada. Fils unique d'une famille aisée, il fut orienté vers les études. Il obtint rapidement de nombreux diplômes, tant son étonnement du monde était important et sa volonté d'apprentissage inlassable. Passionné par toutes les choses originales, il s'intéressa plus particulièrement à l'art et à la poésie. Il écrivit de véritables chefs-d'œuvre poétiques et entreprit de peindre sur toile. Il cultiva ces activités durant toutes ses études, bien que ses parents fussent contre le fait qu'il passe son temps à ces « amusements » alors qu'il avait des possibilités intellectuelles grandioses. Bientôt, il ne supporta plus les railleries et, plutôt que de risquer un conflit direct, il quitta la ville. Son premier recueil de poèmes fut publié, mais il n'eut pas le succès escompté. Achille dut voyager de ville en ville, exposant ses toiles, les vendant à prix dérisoire pour survivre. Jusqu'à ce qu'il arrive à Pittsburg en 1985, où un vampire toréador du nom d'Aégir tomba sur une de ses toiles ayant pour thème l'immortalité. Un soir de juin 1987, Achille rencontra ce vampire qui devint son père. Contrairement à la plupart des cas, l'étreinte d'Achille fut particulièrement agréable, tant il aspirait à cette immortalité. Continuant son périple de nuit, il rencontra un jour Modius, prince de Gary, qu'il aida au cours d'une affaire et devint son ami. Depuis quelques temps, Achille est poursuivi par un groupe de goules responsables de la mort de son père vampirique, aussi a-t-il essayé de les semer en débarquant à Gary. Malheureusement, les Young Bloods et leur chef Ken, surnommé le Lion blanc, sont déjà en ville.
Comment le jouer : Souriez constamment, multipliez les formules de politesse et restez sympathique en toutes circonstances. Soyez sûr de vous et placez dans la conversation des citations de philosophes ou de poètes au moment opportun (inspirez-vous de celles du livre des règles au besoin). Si vous vous en sentez la capacité, prenez un accent canadien.

▶ Crystal

Humaine, 20 ans, taille moyenne, cheveux blonds et soyeux en cascade jusqu'à mi-dos, visage aux traits fins et délicats, yeux bleu clair aux cils d'un noir intense, longues et fines lèvres au reflet pourpre, habillée avec goût. Nature ange gardien, attitude bon vivant.
Concept : artiste (danseuse).
Caractéristiques : FOR 2, DEX 4, VIG 2, CHA 3, MANIP 1, APP 5, PER 2, INT 2, AST 2.
Capacités : Sport 3, Esquive 4, Empathie 3, Connaissance de la rue 2, Séduction 4, Arme à feu 2, Danser 5, Style 4.
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 4, Volonté 5, Humanité 7.
Équipement : colt anaconda avec 3 barillets.
Historique : Crystal est une orpheline, abandonnée à Gary dès sa naissance. Recueillie par un clochard, son enfance fut malgré tout agréable car son père adoptif était bon. Après la mort de celui-ci, elle survécut en faisant des petits boulots pas toujours respectables et fréquenta peu à peu le *Silverstar* jusqu'à ce qu'elle y rencontre le Lion blanc.
Comment la jouer : Vous aimez que l'on vous regarde, que l'on s'occupe de vous, et vous êtes prête à toutes les facéties pour y parvenir. Extrêmement curieuse, vous n'hésitez pas à faire le contraire de ce que l'on vous dit, juste pour voir. D'un tempérament philanthrope, vous êtes également très possessive et ne laisserez aucune autre femme s'approcher d'Achille quand il sera dans vos filets.

et Achille. La foule s'écarte, effrayée, et de nombreuses personnes quittent précipitamment la boîte. La musique s'arrête.
Conseils : Si vous utilisez un fond sonore, coupez la musique. Au besoin, faites faire la coupure par votre second.
Ken commence à insulter Achille, avant de percuter une table et de s'effondrer dans un fracas de verre brisé, violemment frappé à la mâchoire par la canne de notre séducteur. Les lames de crans d'arrêt s'activent et la bagarre éclate.

▶ Le Lion blanc

Ken, goule depuis un an, âge apparent 23 ans, individu robuste et de haute taille, large crête blanche en guise de coiffure, yeux verts, joue marquée de trois cicatrices verticales sous l'œil droit (un souvenir d'Aégir), vêtu de cuir noir, superbe lion blanc peint au dos de sa veste. Nature fanatique, attitude brute. Concept : errant (Young Bloods).
Caractéristiques : FO 4, DEX 3, VIG 3, CHA 2, MANIP 4, APP 3, PER 2, INT 3, AST 2.
Capacités : Vigilance 3, Sport 3, Esquive 4, Intimidation 4, Connaissance de la rue 3, Pilotage moto 4, Bagarre 3, Mêlée 4, Sécurité 4, Furtivité 5, Arme à feu 5, Connaissance des vampires 5.
Disciplines : Puissance 2, Célérité 1.
Équipement : batte, cran d'arrêt, fusil à pompe semi-auto avec 9 balles incendiaires causant des dommages aggravés aux Damnés, pieux.
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 5, Volonté 5, Humanité 5.
Historique : Ken est né dans les quartiers défavorisés de Pittsburgh, où il s'est forgé une mauvaise réputation grâce à sa force et son indéniable qualité de meneur. Rapidement, il est arrivé à la tête d'un gang motorisé qui écumait la région, jusqu'au jour où sa sœur Kathy fut retrouvée assassinée, vidée de son sang. Après de longues recherches, il a identifié le coupable, un vampire du nom d'Aégir. Ken lui a fait subir le sort qu'avait connu sa sœur, et lui et ses hommes ont bu son sang, devenant involontairement des goules. Ils ont alors découvert que le vampire avait un descendant, Achille, et ont décider de se venger également sur lui. Lors de leur première confrontation avec Achille, le jeune Toréador a réussi à s'échapper. Les Young Bloods se sont lancés à sa poursuite car son sang est vital à leur survie. Récemment, ils ont appris qu'Achille allait venir à Gary, aussi ont-ils commencé à fréquenter les lieux où il serait susceptible de venir, dont le *Silverstar* où Ken est tombé sous le charme de Crystal.
Comment le jouer : Multipliez les injures, soyez odieux, frappez là où cela fait mal et soyez sans pitié. Il n'y a qu'avec Crystal que vous vous adoucissez un peu. Vous êtes dangereux, car intelligent, et préférez utiliser vos armes plutôt que de vous risquer physiquement car vous tenez à la vie.

Conseils : Laissez vos Damnés échanger quelques coups et faites intervenir le patron de la boîte et les videurs pour séparer les combattants. Une fois les PJ dehors, Ken et sa bande feront mine de partir, tandis que Crystal suivra Achille, comme subjuguée, dans le refuge de l'un de vos vampires. En jouant notamment sur le fait que Crystal vive dans un squat et qu'Achille n'ait pas de refuge à Gary, cela devrait être possible.

Un peu de repos

Les caïnites arrivent donc au refuge de l'un d'entre eux. Si vous en avez la possibilité, arrangez-vous pour que la totalité de vos vampires y passe le reste de la nuit (l'imminence des premiers rayons de soleil devrait les en persuader). Achille prend alors à part celui des personnages avec qui il a le meilleur contact. Il lui explique qu'il désire vampiriser Crystal, testant ainsi le respect des traditions du Damné.
Pendant ce temps, les autres personnages pourraient entamer une conversation avec Crystal, qui ne comprend pas leur entêtement à vouloir se protéger ainsi de la lumière du jour. Agacez vos joueurs en interprétant la jeune femme, exagérez sa curiosité au point d'ouvrir un volet, histoire de tester leur sang-froid et leur diplomatie.
Conseils : Si vous le pouvez, jouez ces deux scènes en grandeur nature. Plus vous mettrez vos vampires hors d'eux, plus ils seront enclins à se vendre, à oublier certaines traditions, à violer la Mascarade, donc à fournir des informations à Achille pour son rapport.
Quand les nouveau-nés auront résolu ces quelques difficultés d'ordre contentieux, laissez-les rejoindre Morphée. A ce moment, ils doivent se sentir calmes et détendus (au besoin marquez un entracte).

L'attaque du refuge

Après que les PJ aient quitté le *Silverstar*, les Young Bloods les ont évidemment filés jusqu'à leur refuge.
Note : Durant le trajet des Damnés, n'autorisez aucun jet de dé susceptible de leur faire remarquer qu'ils sont suivis. Les PJ doivent en effet se sentir en sécurité afin de ne pas risquer de briser les effets dramatiques à venir.
Les motivations du Lion blanc : Ken a l'intention d'offrir l'immortalité à Crystal en la forçant à boire le sang d'Achille, ce qui la transformera en goule, la liant irrémédiablement aux Young Bloods.
Les hommes du Lion blanc viennent, eux, dans le but d'abattre les vampires, pour se repaître de leur sang, prolongeant par là même leur pitoyable vie.
Il est impossible de détailler par le menu le déroulement de l'attaque, mais en voici les grandes lignes. Les motards attaqueront discrètement. Ils abattront sans pitié toute personne humaine ou non qui garderait l'endroit (entre autres, les domestiques et les goules des PJ). Leur premier objectif sera de localiser la chambre où reposent Achille et Crystal. Là, ils immobiliseront le jeune Toréador à l'aide d'un pieu. La jolie blonde hurlera. A ce cri, les motards investiront les chambres des PJ dans le but de les tuer. Comptez une goule par personnage-joueur, ainsi que deux autres protégeant le Lion blanc.

Conseils : Quand on est meneur de jeu débutant, on a tendance à tuer les PJ, car on ne maîtrise pas bien la vitesse à laquelle ils peuvent mourir. Aussi, pour éviter les morts accidentelles, surveillez et notez l'état physique de vos vampires (discrètement si possible). Enfin, étant donné qu'il est très dur pour un Damné de rester éveillé le jour (voir page 45), encouragez-les à utiliser toutes leurs facultés.
A l'étonnement général, Achille se relève, nullement incommodé par le pieu planté dans son côté (comme quoi le bois peut porter chance à certains vampires). Les goules, terrorisées par ce vampire si puissant, risquent d'entrer en frénésie (effectuez un jet de Frénésie, dont la difficulté sera inférieure de trois points).
Note : Si vous désirez réutiliser le Lion blanc, placez-le à l'arrière des Young Bloods pour qu'il puisse s'enfuir quand la situation s'aggravera, ses dernières goules protégeant sa fuite.
Une fois le combat achevé, les vampires sont enfin tranquilles, et peuvent finir leur journée de sommeil. A la nuit tombée, ils sont réveillés par la sonnerie irritante d'un téléphone. Lorsqu'ils décrochent, la voix familière du prince Modius les salue poliment, puis leur explique qu'il désire les convier ce soir à une petite réception, organisée dans son manoir, vers 1 heure.
Note : Si Modius ne possédait pas le numéro de téléphone du refuge, il l'a désormais en sa possession grâce à Achille. Cette réunion ne concernant évidemment que les vampires, Crystal s'abstiendra donc d'y aller.

Un plan machiavélique

Sullivan Dane (ou tout autre chasseur adaptable à votre Chronique) est en ville depuis pas mal de temps, et il a compris que le meilleur moyen d'abattre les Damnés était de tuer leur prince, ce qui entraînerait des luttes mortelles entre Anarchs et Anciens, et faciliterait son travail d'épuration. Longtemps, il a attendu l'occasion d'agir, passant de nombreuses heures à observer les vampires à la jumelle, récoltant informations sur informations jusqu'au jour où il a eu l'audace d'aller placer un micro dans le manoir de Modius.
Et cette nuit enfin, l'occasion qu'il attendait depuis si longtemps vient de se présenter. Aussitôt il met son plan à exécution. Il utilise ses contacts pour provoquer une réunion exceptionnelle des syndicats locaux, afin d'évincer les gardes du Prince, et attend patiemment leur départ. Certes, Modius ne doit pas se sentir en

▶ Les Young Bloods

Goules, 20 ans de moyenne d'âge ; de style grunge, punk ou hardos. Ils se considèrent invincibles et leur connaissance des vampires se borne au cinéma. Le groupe est mixte.
Caractéristiques : FOR 3, DEX 4, VIG 2, CHA 3, MANIP 1, APP 3, PER 3, INT 1, AST 1.
Capacités : Vigilance 2, Sport 2, Bagarre 2, Esquive 2, Connaissance de la rue 1, Pilotage 4, Mêlée 3, Réparation 2, Sécurité 2.
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 2, Courage 5, Volonté 5, Humanité 3.
Discipline : Puissance 1.
Équipement : pistolets à eau bénite, crans d'arrêt, colliers d'ail, battes, croix, pieux.
Comment les jouer : Considérez qu'ils ont une attitude déviante et une nature fanatique. Jouez-les comme des fous furieux hurlant qui se prennent pour les héros de leur propre film.

sécurité, mais il ne peut empêcher ses hommes d'aller à la réunion, sous peine de trahir la Mascarade (imaginez l'effet provoqué si les médias apprenaient que les délégués sont à la botte de Modius et qu'en plus ils résident au manoir, traités comme des esclaves). Une fois son van garé devant la résidence, Dane et son acolyte Boris investissent les lieux.
En un rien de temps, Modius est immobilisé avec un pieu. Ses deux serviteurs tentent de résister. Le premier est abattu. Pour le second, un événement curieux se produit : la foi de Dane réussit à briser le lien qui reliait le maître à l'esclave. La goule, consciente de ce qu'elle avait subi, se range alors du côté de Sullivan, prête à mourir pour se venger de Modius.
Le cadavre de la seconde goule est dissimulé dans une pièce du rez-de-chaussée. Boris place une puissante charge d'explosif sous l'escalier, qu'il actionnera du van. Une petite fosse à pieux est aménagée dans une salle de l'étage principal. Enfin, le Prince est installé dans son bureau et le manoir imbibé d'essence, tandis que la goule se laisse ficeler et bâillonner (d'une façon lui permettant de briser ses liens si les vampires étaient plus astucieux que prévu). Les deux chasseurs rejoignent leur véhicule, prêts à savourer le spectacle. La réception peut commencer...

Ça va chauffer !

A l'heure prévue, les caïnites arrivent au manoir, qui parait décidément bien calme. Avec un jet de Perception + Investigation (difficulté 6), les PJ remarquent que la serrure de la porte de la résidence a été forcée.
A l'intérieur, ils découvrent l'un des serviteurs de Modius, par terre, lié et bâillonné. De plus, une odeur particulière imprègne les lieux, les tapis, les tentures (jet de Perception + Science, difficulté 6, 3 succès requis) : c'est de l'essence.

Note : Si vos PJ sont perspicaces, peut-être penseront-ils à fouiller cet étage. Dans ce cas, sur un jet de Perception + Investigation (difficulté 8, 3 succès requis), ils découvriront, sous une armoire, un tas de vêtements curieusement mêlés de cendres. Sur un jet d'Intelligence + Occultisme (difficulté 9, 3 succès), les vampires les analysent comme étant celles d'une goule. Une fois la goule libérée, elle bégaye que Modius se trouve à l'étage et y mène les Damnés sans plus attendre. Si on la questionne sur les cendres, elle dira que l'autre goule a cherché à se défendre et que les agresseurs l'ont tuée.
Modius, affalé sur le fauteuil mité de son bureau, a le regard hagard. Un pieu figé dans son cœur l'empêche d'agir et de parler. De plus, il est abondamment arrosé d'essence. A ce moment, le serviteur recule vers la porte entrouverte du bureau et allume furtivement une allumette qu'il laisse tomber.
Note : Il se peut que vos PJ n'aient pas délivré la goule. Dans ce cas, elle se libère de ses liens, monte l'escalier furtivement et, arrivée devant la porte ouverte, craque son allumette et la jette dans le bureau. Rattraper l'allumette nécessite un bond en avant, car le serviteur s'est placé contre la porte (jet de Dextérité + Athlétisme, difficulté 9, 3 succès nécessaires). De plus, cette action ne peut être tentée que par une seule personne sous risque d'échec (ce ne peut pas être Achille).
La goule, sa besogne achevée, court vers une salle de l'étage, ouvre la porte violemment, bondit par-dessus un tapis d'Orient, avant de fracasser une fenêtre et s'écraser dix mètres plus bas, la nuque brisée. Si le vampire qui la poursuit n'indique pas qu'il bondit également au-dessus du tapis, il sent le plancher piégé se dérober sous lui et il s'étend de tout son long dans une fosse garnie de pieux.
Note : Considérez la fosse comme ayant 8 dés. La difficulté est de 4 puisque le vampire s'empale obligatoirement. Les dégâts sont calculés en fonction de la force du vampire + 2 (plus son poids est important, plus les dégâts le sont). N'oubliez pas qu'une immobilisation peut en résulter. Bondir au-dessus du tapis nécessite un jet de Force difficulté 5 (Athlétisme n'est pas requis vu le manque d'élan), mais 2 succès sont nécessaires.
Depuis le van, Boris actionne la charge d'explosif placée sous l'escalier. C'est un pain de C4 de 6,8 kg. Pour simplifier, il inflige 15 dés de dégât dans les salles avoisinantes, et 19 au niveau de l'escalier.
Avant l'explosion, faites faire un jet de Vigilance + Perception, ou Perception x2 (pour ceux possédant la discipline d'Auspex), la difficulté est de 8, 3 succès sont obligatoires pour comprendre qu'il faut sortir de la maison le plus vite possible. Ceux ayant plus de 3 succès sauront carrément que ça va sauter. Le moyen le plus sûr d'en réchapper est de tenter un bond par l'une des fenêtres de l'étage (jet de Force + Athlétisme, difficulté 7, 5 succès).
Conseils : Si vos vampires n'ont pas délivré Modius avant l'explosion, les conséquences risquent d'être fâcheuses. Dans tous les cas, si la plupart de vos Damnés s'échappent, permettez à Achille d'en faire autant (n'oubliez pas qu'il est très chanceux).
Note : Les explosions ne tuent pas les vampires aussi souvent que les mortels, mais un Damné pris dans l'explosion alors qu'il descendait l'escalier risque fort de mourir décapité par les éclats et brûlé par le souffle. Au conteur de juger des conséquences (voir page 118).

▶ Boris

Humain, 30 ans, musclé et trapu, chauve, petits yeux noirs et malicieux, vêtu de vieux vêtements militaires souillés. Nature fanatique, attitude perfectionniste. Concept : soldat (mercenaire artificier).
Caractéristiques : FOR 4, DEX 3, VIG 5, CHA 4, MANIP 1, APP 1, PER 3, INT 3, AST 3.
Capacités : Vigilance 5, Sport 5, Esquive 4, Pilotage 2, Démolition 5, Arme lourde 5, Faire un piège 4, Mêlée 5, Arme à feu 3, Connaissance des vampires 3.
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 4, Humanité 6, Volonté 8.
Équipement : couteau commando, hache, petit PM, fusil d'assaut.
Comment le jouer : Interprétez-le comme un suicidaire prêt à tout, qui voit la vie comme un gigantesque jeu « tuer ou être tué ». Parlez peu et consacrez-vous uniquement à votre besogne. L'argent n'a pas d'attrait lorsque l'on peut tuer un non-mort.

Une poursuite effrénée

Quelques minutes après l'explosion, le van des deux chasseurs démarre. Les secours et la police ne vont pas tarder. Il est temps pour eux de s'éclipser. Si vos vampires sont aptes et prêts à les poursuivre, faites-leur une faveur : leurs véhicules (s'ils en avaient) ont miraculeusement été épargné ainsi que les environs, malgré quelques dégâts minimes (vitres soufflées, carrosseries abîmées). Puisque cette scène d'action conclut le scénario, rendez-la encore plus palpitante en utilisant la liste d'événements optionnels proposée ci-dessous, voire créez la vôtre. Néanmoins, méfiez-vous : plus les jets de conduite seront corsés, plus les chances de mourir seront élevées (voir page 155). Dans tous les cas, laissez à Dane une chance de s'enfuir, il peut resservir.
Événements optionnels :
- Boris passe à l'arrière du véhicule. Les portes s'ouvrent et dévoilent une mitrailleuse de calibre 30 montée sur bipied, difficulté 6, dommage 6, tirs : 21, capacité 100, portée 730 mètres.
- A un embranchement de la route, Dane s'engage sur une zone de travaux. La chaussée doit être remise en état, mais pour l'instant c'est un trou béant.
- Un promeneur nocturne traverse la rue avec son chien. ▷

Épilogue

Si Modius a survécu, il traitera désormais les PJ non plus comme ses sujets, mais comme ses hôtes (jouez-le réellement pour montrer la différence à vos joueurs). De plus, il leur accordera à chacun une faveur. A vous de juger, ce peut être une aide financière, le droit de vampiriser quelqu'un ou toute chose adaptable à votre Chronique. Il s'y tiendra, quoi que puisse lui apprendre le rapport fait par Achille (ce dernier est strict et complet concernant les PJ avec qui le Toréador ne s'est pas bien entendu, il élude toutes les fautes sans gravité de ceux avec lesquels il a noué des relations amicales et vante même les meilleurs d'entre eux à Modius – n'oubliez pas qu'il commence à se lasser de son trône).
Si Modius n'a pas survécu, votre Chronique risque d'être bouleversée, bonne chance pour la suite...

Pascal Koninszewski
illustration : Éric Puech

Un scénario Casus Belli pour

Ecryme

Pavane pour un Lys noir

Cette aventure est conçue pour un **meneur de jeu, des joueurs et des personnages débutants**.

Où l'on assiste à un duel

En cette fin de soirée, la grande salle de l'auberge *Chez l'Histrion* est presque vide. Pourtant, le relais, proche de la cité d'Eole, est le point de passage de nombreux arpenteurs en mal de voyage. Mais ce soir, les personnages n'ont pour seule compagnie que deux hommes absorbés par une discussion fébrile. Leurs voix, d'abord inaudibles, forcent jusqu'à ce que l'un d'eux, habillé comme un soldat, se lève et s'écrit : « Sorcière !, vous insinuez que je serais le sénéchal d'une sorcière ! Venu d'un scientiste, je ne saurais tolérer cela. Monsieur, je vous laisse le choix des armes... »
Le scientiste se lève et se dirige vers les personnages pour leur demander de bien vouloir leur servir de témoins. Il tient beaucoup à cette formalité et fera tout pour les convaincre (si les personnages sont vraiment dépourvus de tout honneur, il leur proposera de les dédommager de leur peine).
Tout va alors très vite. Henry d'Arfande, le scientiste, choisit le pistolet, et les armes sont présentées aux personnages. Les duellistes sortent sur la traverse, devant l'auberge, et se mettent dos à dos en attendant qu'un des témoins commence à compter... Deux coups de feu claquent et le sénéchal s'écroule. Henry, blême, invite les personnages à rentrer dans l'auberge.

Où Henry se confie aux personnages

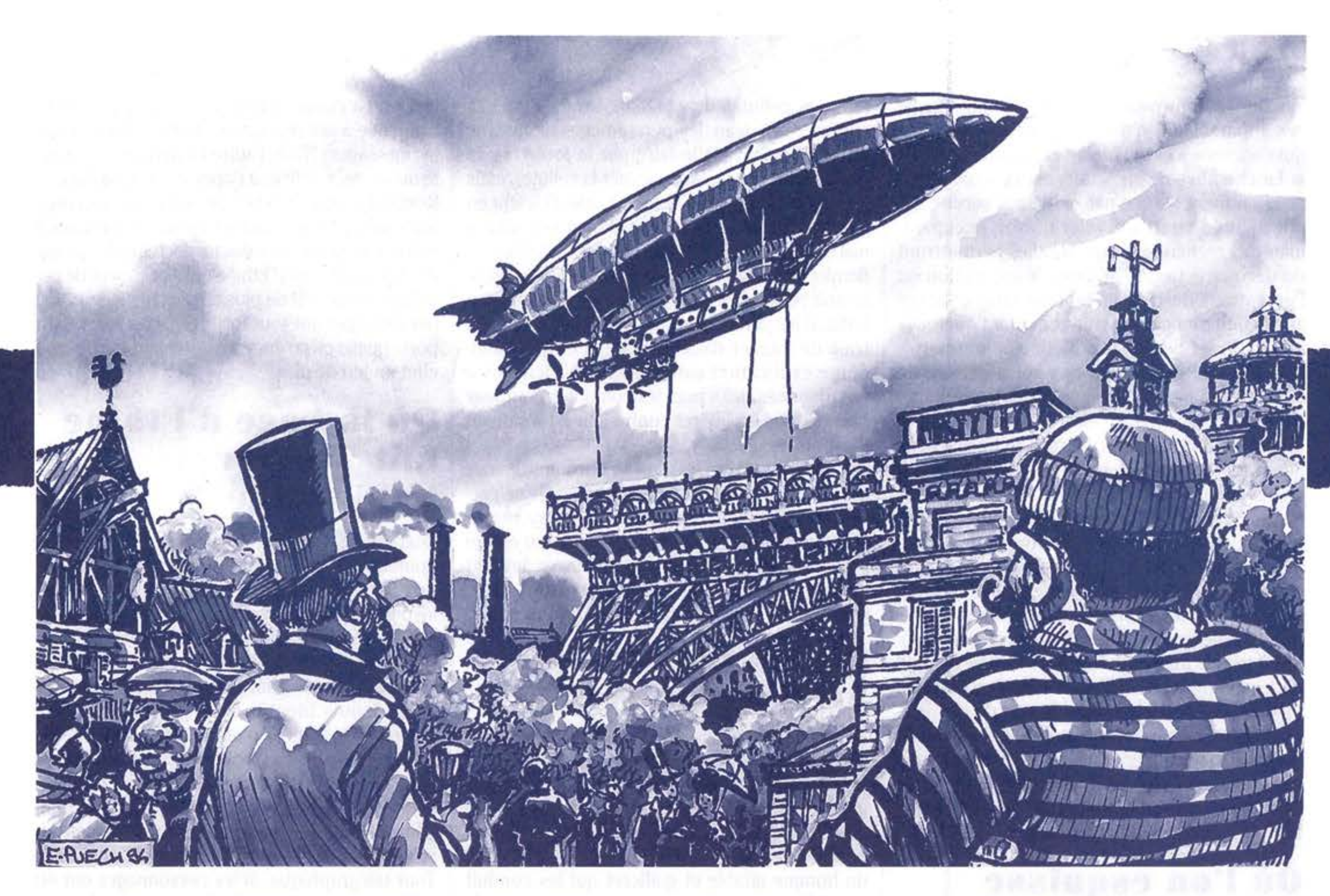
Une fois attablés, il est évident que Henry est choqué par ce qui vient de se passer. Il commande une absinthe puis s'ouvre aux personnages : « Je n'ai pas voulu ça. Mais cet imbécile ne m'a pas laissé le choix. Il me faut vous remercier de votre assistance. Vous me paraissez être des gens d'honneur et j'aimerais vous entretenir de l'affaire qui a donné lieu à ce duel. »
L'histoire que raconte Henry est somme toute assez simple. Il faut savoir qu'il existe, depuis la révolution d'Eole, un antagonisme très fort entre la cité et les seigneuries voisines. Ainsi, les seigneurs refusent la plupart des techniques développées à Eole, la science symbolisant pour eux la décadence citadine. Pourtant, jusqu'à présent, ils toléraient, par nécessité, le réseau télégraphique installé par la Loge d'Ethine, dont fait partie Henry.
Mais, depuis quelques semaines, le réseau est attaqué, ou plutôt piraté : les fils sont coupés et les messages sont interceptés puis retransmis, transformés de façon à dénigrer et à ridiculiser Eole. La Loge s'en inquiète et, outre des miliciens qui vérifient l'intégrité des fils, a envoyé des gens comme Henry dans la plupart des cours traversières.
Henry s'est rendu à la seigneurie d'Albrecht. Là, certaines rumeurs faisaient état des liens que la baronne entretiendrait avec des scientistes renégats, détenteurs d'un savoir suffisant pour construire des récepteurs télégraphiques. Henry n'eut pas le temps d'enquêter que la baronne, en dépit de la maladie qui l'oblige à garder la chambre, le faisait raccompagner à Eole par un sénéchal, celui-là même qui gît dehors.
A la fin de cet exposé, Henry s'arrête, embarrassé. Après ce duel désastreux, la châtelaine ne voudra plus accueillir de membre de la Loge des télégraphistes d'Ethine et les saboteurs resteront impunis. Finalement, il trouve assez de courage pour demander aux personnages de bien vouloir enquêter pour lui, contre rémunération bien sûr (de l'argent ou tout autre service que les personnages voudraient obtenir de la Loge).
Si les personnages acceptent, Henry leur donnera une lettre d'introduction à remettre à l'un des courtisans de la baronne d'Albrecht, sir Shafts. Sous une couverture (un groupe d'étudiants en architecture, guidé par un professeur, mène une étude sur le château d'Albrecht et la traverse), les personnages devront rechercher des indices sur les saboteurs et, si possible, s'infiltrer dans le groupe. S'ils réussissent à trouver les pirates, ils devront essayer de les immobiliser, puis de prévenir Henry pour que la Loge puisse dépêcher ses hommes. A cette fin, Henry donne une adresse (à Eole) où l'on peut le joindre, soit par plaque postale, soit par télégraphie.
Les personnages partent donc vers la baronnie d'Albrecht, seigneurie traversière située à un jour de cheval de l'auberge.

Où les personnages découvrent la seigneurie d'Albrecht

Le château d'Albrecht est archaïque, même pour une seigneurie traversière : une forte enceinte avec quatre tours (trois fils télégraphiques aboutissent à l'une d'entre elles) protégeant un imposant donjon.
La lettre d'introduction permet aux personnages d'entrer dans la citadelle sans d'autres problèmes que le regard méfiant des gardes et celui, méprisant, du majordome en livrée qui les conduit d'autorité jusqu'à sir Shafts.

Jean et la baronne

Jean est le page signaleur du château. Il a été envoyé par la Loge des télégraphistes d'Ethine pour assurer le relais entre les trois câbles qui y arrivent. Jean a très vite été séduit par la baronne, une toute jeune veuve, et a lié avec elle une amitié qui s'est très vite transformée en passion. Celle-ci l'a alors convaincu d'aider le Lys noir et ses saboteurs télégraphiques, que la baronne soutient pour s'opposer à Eole.
Jean et la baronne sont très difficiles à contacter. La châtelaine est tombée soudainement malade (un jet de 5d sous Médecine diagnostiquera un empoisonnement) et ils restent tous les deux dans sa chambre, Jean veillant sur elle. La pièce est gardée en permanence et personne n'entre sans l'autorisation d'Ulricht, le maître d'armes. Même si les personnages réussissent à obtenir une entrevue, Jean et la baronne ne leur diront rien, à moins que la sécurité de la baronne ne



soit en jeu (si les personnages possèdent des preuves confirmant les rumeurs ou si Jean est emprisonné). Dans ce dernier cas, ils avoueront leurs contacts avec le Lys noir et accepteront de les y introduire, à condition que les personnages les convainquent de leur bonne foi (un bon moyen est de démasquer sir Shafts, l'empoisonneur).

Il s'agit donc, pour les personnages, non seulement de découvrir que Jean est le contact du Lys noir, mais surtout de s'en procurer la preuve afin d'obliger ce dernier à les mettre en contact avec le groupe.

Les habitants du château

• **Sir Shafts** est un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux d'un blanc immaculé. Il accueille les personnages avec chaleur et répond volontiers à la plupart des questions concernant le château et ses habitants. Il pourra leur faire part de rumeurs accusant la baronne de frayer avec des scientistes renégats et d'utiliser des sciences interdites. Cependant, il exprimera ses doutes sur leur bien-fondé et défendra la baronne. Il demandera également aux personnages de rester discrets durant leur enquête (il se doute bien de la raison pour laquelle Henry les a envoyés) et de le tenir au courant de son déroulement. Il aimerait, si l'enquête aboutit, éviter que cela mette en cause la baronne.

En réalité, sir Shafts est un opportuniste et, de surcroît, le premier sur la liste de succession de la baronnie d'Albrecht. Il espère tirer profit des découvertes des personnages pour destituer la baronne (affaiblie par le poison qu'il lui a fait boire). Aussi, il demandera souvent aux personnages où ils en sont de leur enquête et, si leurs réponses ne le satisfont pas, il n'hésitera pas à les faire espionner par certains de ses serviteurs.

• **Anthony** est le médecin personnel de la baronne. Il est de notoriété publique qu'il a été membre de la Loge hippocratique d'Eole et qu'il en a été exclu. Pour certains, cette exclusion est due à son goût pour la sorcellerie (il pratique des expériences concernant l'application de l'électricité à la médecine) ; pour d'autres, à son humanité à l'égard de ses malades. Il est très préoccupé par la santé de la baronne et refusera catégoriquement de parler à un personnage, sauf s'il possède de bonnes connaissances en médecine (au moins un score de 15). Dans ce dernier cas, tout ce qu'il pourra faire est d'intercéder auprès d'Ulricht pour que les personnages s'entretiennent avec la baronne (s'ils diagnostiquent alors un empoisonnement, Anthony avertira Ulricht qui fera une enquête, en pure perte, parmi les serviteurs).

• **Ulricht**, le maître d'armes de la baronne, contactera de toute façon les personnages pour s'enquérir de la raison de leur visite. Il n'aime pas les étrangers, et surtout les Eoliens qu'il soupçonne d'espionnage. Il adore la baronne et considère les rumeurs comme une propagande éolienne. Il refusera même d'en parler. De même, si l'on évoque devant lui la soi-disant liaison entre Jean et la baronne, il expliquera que cette dernière ne fréquentait le jeune homme que pour en obtenir le savoir que les Loges refusaient à la seigneurie. Enfin, il ne permettra aux personnages de voir la baronne qu'à la demande d'Anthony ou si on le convainc que la baronne court un danger (par exemple si Jean est emprisonné).

• **Jesse** est le précepteur de la baronne. Il a été envoyé à Albrecht pour essayer de convaincre la châtelaine de collaborer avec Eole. C'est peine perdue et il en a conscience. Aussi si les personnages avouent enquêter sur les rumeurs, il sera très heureux de les aider. D'après lui, le contact ne peut être qu'Anthony, le seul à avoir les connaissances et les mobiles nécessaires pour trahir, (voir le sabotage de télégraphe).

D'autres courtisans habitent au château. Ce sont de simples singes de cour dont les personnages n'obtiendront rien d'autre que des rumeurs (notamment quant à la « sorcellerie » pratiquée par la baronne, ou la raison de l'exclusion d'Anthony de sa Loge) ou des ragots (la baronne et Jean se voyaient trop souvent pour que l'on ne se doute pas de quelque chose). Ils peuvent néanmoins informer les personnages que la baronne (comme Jean) n'ont plus vu d'étranger au château depuis longtemps (le contact est donc un des membres de la maisonnée !).

Les lieux

Afin d'obtenir des indices, les personnages vont sûrement chercher à visiter les appartements du château. Toutes les chambres sont fermées à clé (jet de 3d sous Mécanique pour les ouvrir), mais seule la chambre de sir Schafts est gardée. Néanmoins, il est toujours possible que les personnages rencontrent, soit l'occupant de la chambre, soit un garde faisant sa ronde (auquel cas ils ont intérêt à avoir une bonne raison s'ils ne veulent pas être emprisonnés par Ulricht).

• **La chambre d'Ulricht** ne contient rien d'autre que les objets personnels d'un guerrier d'âge mûr (des armes, quelques cartes, du courrier personnel gravé sur des plaques de fer, etc.).

• **La chambre d'Anthony** est un fatras d'appareils électriques et d'ardoises couvertes de gribouillis incompréhensibles (même pour un médecin ou un scientifique). Si cela peut sembler ▷

louche, Anthony peut facilement démontrer que ces appareillages n'ont d'application qu'en ce qui concerne sa « médecine expérimentale ».

● **La chambre de sir Shafts** est la seule à être constamment gardée par un de ses serviteurs. Elle semble ne rien révéler de son occupant, mais des recherches approfondies permettront de découvrir (jet de 3d sous Manipulation ou Perception), derrière un tableau, une cache qui abrite une sacoche en cuir contenant quelques fioles. Un jet de 3d sous Médecine permettra d'établir que le contenu des fioles permet de fabriquer le poison provoquant la maladie de la baronne.

● **La chambre de Jean** est plus riche en enseignements. La santé de la baronne l'inquiète et il en oublie toute prudence. Ainsi, on peut trouver dans la poubelle les morceaux d'une plaque d'argile sur laquelle on peut lire (après avoir reconstitué le puzzle) un message en morse (jet de 4d sous Électricité pour le déchiffrer) avertissant le Lys noir de l'arrivée de nouveaux enquêteurs d'Eole (preuve que Jean les a démasqués). Mis à part le message, l'appareil de télégraphie de Jean comprend un fil en surnombre (il y en a quatre). Ce fil disparaît dans le mur du château, mais si on inspecte l'extérieur de celui-ci, il est facile de le retrouver et de le suivre jusqu'à une cache creusée dans la rambarde de la traverse. La cache est vide, mais elle suffit, de même que la plaque, à compromettre Jean.

Où l'on esquisse les conclusions de cette enquête

Si les personnages réussissent à démontrer à Ulricht, ou à la baronne, que sir Shafts est l'empoisonneur, Jean, comme la baronne, leur en seront reconnaissants. Pour autant, ils n'admettront pas leur appartenance au Lys noir, et il faudra les mettre devant l'évidence (la plaque ou le fil de la chambre de Jean) pour qu'ils acceptent de les introduire dans le groupe.

Si les personnages trouvent les preuves dans la chambre de Jean, mais sans démasquer sir Shafts, ce dernier le découvrira grâce à ses espions (si les personnages ne le lui disent pas eux-mêmes). Il fera alors emprisonner Jean dans une des cellules du château. Pour gagner la confiance de Jean, les personnages devront le libérer. Ils peuvent le faire par la force (seuls deux gardes sont postés devant la cellule), mais il est plus intelligent d'obtenir l'aide d'Ulricht en lui démontrant que la baronne peut être mise à mal si Jean parle (spontanément ou non). Dans ce dernier cas, Ulricht s'arrangera pour que la cellule ne soit pas gardée pendant quelques instants.

Enfin, si les personnages se sont faits prendre en train de fouiner dans le château et que, faute d'une explication satisfaisante, Ulricht les a emprisonnés, Jean peut les contacter pour leur proposer de les libérer contre leur adhésion au Lys noir.

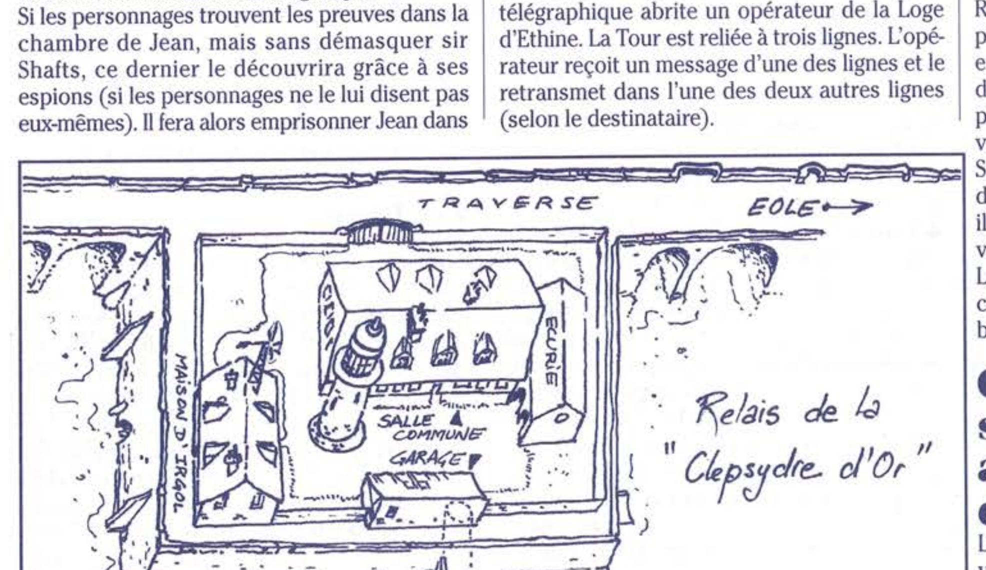
De toute manière, Jean ou la baronne devrait finir par demander aux personnages de se présenter dans un relais proche, à la *Clepsydre d'or* et de contacter Rostand. Ce technicien est au service du Lys noir, et les personnages devront l'aider pour prouver leur bonne foi avant d'être présentés à Guy de Lune, le chef du Lys noir.

Où les personnages arrivent au relais

Le relais de la *Clepsydre d'or* où le groupe doit s'installer est composé de quatre bâtiments : la salle commune, une maisonnette pour l'aubergiste et sa famille, les écuries et un garage.

Les personnages retrouvent Rostand au crépuscule, et sont accueillis par l'aubergiste, Igrol, un homme affable et guilleret qui les conduit immédiatement dans une cave située sous le garage du relais. Un passage secret dissimulé derrière un amoncellement de vieilles pièces rouillées permet d'accéder à une petite salle où se trouve tout le matériel nécessaire au piratage de la ligne télégraphique. Le garage remplit une fonction particulière : une voiture fournit ponctuellement de l'électricité au télégraphe (Rostand passe, aux yeux de la clientèle, pour un mécanicien).

Rostand mettra la nuit à profit pour réaliser tous les branchements. Dans le relais, une Tour télégraphique abrite un opérateur de la Loge d'Ethine. La Tour est reliée à trois lignes. L'opérateur reçoit un message d'une des lignes et le retransmet dans l'une des deux autres lignes (selon le destinataire).



Rostand a coupé la ligne qui vient d'Eole et l'a branchée à ses récepteurs. L'un sert à recevoir les messages d'Eole, l'autre lui permet d'envoyer le message, modifié, à l'opérateur de la Tour. Rostand demandera aux personnages de s'organiser pour prévenir toutes mauvaises surprises. Il redoute en particulier des inspecteurs de la Loge des télégraphistes d'Ethine qui s'occupent de cette ligne. On les dit de plus en plus méfiants... Les personnages ont tout loisir pour occuper n'importe quelle pièce du relais. Igrol leur confie à cet effet un jeu de clés.

Où la Loge d'Ethine fait avorter le piratage

Rostand et, a fortiori, les personnages, ne se doutent pas que la Loge d'Ethine a récemment pris le parti d'envoyer un message suivi d'un inspecteur, afin de vérifier si sa ligne n'avait pas subi de piratage. L'inspecteur, Hubert Verhisse, est accompagné de trois miliciens, des hommes de main engagés pour l'occasion. Verhisse chemine depuis bientôt deux jours et les deux étapes précédentes n'ont révélé aucune manipulation. Afin de passer inaperçus, ses hommes et lui chevauchent en habits traversiers.

Le groupe arrive à la *Clepsydre d'or* tard dans la nuit et l'inspecteur exige immédiatement de rencontrer l'aubergiste, afin d'avoir accès à la Tour télégraphique. Si les personnages ont été suffisamment prévoyants, ils auront pu observer l'arrivée du groupe et agir en conséquence.

De toute façon, Igrol s'arrangera pour les prévenir et tentera, sans jamais risquer sa « couverture », de retarder l'inspecteur et ses hommes. Ces derniers ne mettront guère de temps à découvrir la vérité. Verhisse, si les personnages ne tentent rien pour s'opposer à ses recherches dans le relais, découvrira le détournement de la ligne une dizaine de minutes après son arrivée. D'un pas prudent, il suivra la ligne pirate jusqu'à la cave...

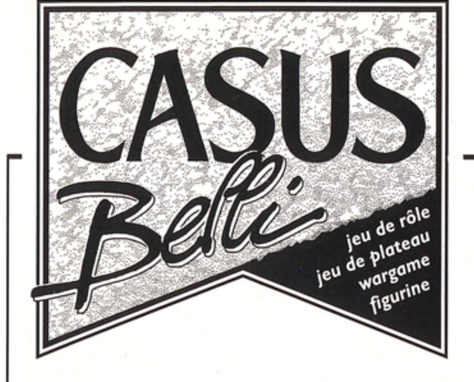
Rostand, aussitôt qu'il sait l'inspecteur dans la place, rassemble tout ce qui peut être emporté et détruit le reste. Il met en route la voiture d'Igrol et va tenter de s'échapper avec. Cinq personnes au maximum peuvent tenir dans la voiture (dont deux sur les garde-boues).

S'il y a échange de coups de feu, Rostand demandera aux personnages d'épargner l'inspecteur : il sait qu'un meurtre pourrait pousser le gouvernement éolien à intervenir directement.

Lorsque le relais sera hors de vue, Rostand confiera aux personnages qu'il les amène, leur bonne foi étant admise, au meneur du Lys noir.

Où les personnages sont introduits auprès de Guy de Lune

La voiture parcourt un réseau de petites traverses abandonnées jusqu'à une intersection où Rostand, énigmatique, leur annonce qu'ils doivent patienter. Après avoir dressé un campement de fortune, Rostand allume une lanterne et attend en scrutant le ciel. La nuit est largement avancée lorsqu'un point lumineux apparaît à la



ÉCHO 95

à remplir lisiblement et à renvoyer à :
Casus Belli Écho 95, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15

Joueur, qui êtes-vous ?

A travers le courrier, le minitel, les boutiques de jeu ou les manifestations, nous avons les réflexions d'un certain type de lecteurs. Mais l'immense majorité des joueurs, et cela en fait des centaines de milliers, est un peuple dont les habitudes de jeu demeurent un mystère, derrière les petites fenêtres jaunes éclairées tard dans la nuit. Ne ratez pas cette occasion de manifester vos goûts, de faire connaître votre opinion. Sans le savoir, vous partagez peut-être avec nombre d'autres lecteurs une façon d'aborder les jeux qui peut influer sur notre magazine. Et si d'autres personnes autour de vous ont leur mot à dire, merci de leur donner à remplir une copie de ce sondage !

Note : les petits chiffres à gauche des cases n'ont une signification que pour les personnes qui feront le dépouillement de cet Écho.

1. Depuis quand lisez-vous Casus Belli ?

1 ☐ depuis environ 1 an (n°78)
2 ☐ depuis 2 ou 3 ans (n° 67)
3 ☐ depuis environ 5 ans (n° 55)
4 ☐ depuis 6 à 10 ans (n° 31, 1er n° en kiosque)
5 ☐ depuis ses débuts

2. Comment avez-vous connu Casus Belli ?

1 ☐ par des amis
2 ☐ dans un club de jeux
3 ☐ par une publicité
4 ☐ au Salon des jeux de réflexion
5 ☐ par la radio
6 ☐ par la télévision
7 ☐ en kiosque
8 ☐ autrement (précisez) ....

3. D'où provient ce numéro ?

1 ☐ je l'ai acheté
2 ☐ je suis abonné
3 ☐ on me l'a prêté/donné/autre

4. Lisez-vous Casus Belli (le bimestriel) ?

1 ☐ à chaque numéro
2 ☐ assez souvent (4 numéros sur 6)
3 ☐ assez peu (1 ou 2 par an)

5. Lisez-vous Casus Belli hors série ?

1 ☐ régulièrement
2 ☐ parfois
3 ☐ jamais

6. Habituellement, d'autres personnes feuillettent-elles le numéro de Casus Belli que vous lisez ?

[1] vous êtes seul(e) à le lire
[2] une autre personne le lit également
... (si plus de 2, combien) ?

7. Et ces personnes, elles font partie ?
(plusieurs réponses possibles)

1 ☐ de votre foyer
2 ☐ de votre club
3 ☐ de votre lycée/ faculté/ bureau

8. En vous aidant des sommaires, citez vos trois rubriques préférées (critiques, univers, scénario, Gwô & Millord, Grand Ecran , Destination Aventure, nouvelles du front, etc.)

1 ....
2 ....
3 ....

9. Citez vos trois rubriques les moins appréciées

1 ....
2 ....
3 ....

10. Aimeriez-vous voir des hors-série réguliers sur :

1 ☐ les jeux de simulation en général (hors jeu de rôle), ex : HS13
2 ☐ les wargames exclusivement
3 ☐ des scénarios de jeu de rôle exclusivement
4 ☐ des scénarios JdR, aides de jeu et mini jeux prêts à jouer (ex : HS12)
5 ☐ des univers de jeu (ex : Laelith, HS4)
6 ☐ des jeux de rôle complets (ex : Simulacres, SangDragon, Mega)
7 ☐ les cartes à collectionner
8 ☐ autre (précisez) : ....

11. Dans Casus Belli, trouvez-vous que nous avons :
pas assez (1), assez (2) ou trop (3) des articles suivants ?

1 aides de jeu.......... [1][2][3]
2 critiques.......... [1][2][3]
3 scénarios .... [1][2][3]
4 news.......... [1][2][3]

Trophées jeu de rôle Casus Belli 1994

voir explications pages 108-109

Bulletin de vote

à découper ou photocopier si vous ne renvoyez pas le sondage, et à adresser à Casus Belli Trophées 94, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Meilleur jeu de rôle, français ou étranger

1er choix ....

2e choix ....

Meilleur supplément, français ou étranger

1er choix ....

2e choix .... ▷

12. Devrions-nous continuer à parler des jeux étrangers, ou ne traiter que des jeux en français ?

1 ☐ parler de tous les jeux
2 ☐ ne parler que des jeux en français
3 ☐ ça m'est égal

13. Quels types d'articles souhaiteriez-vous voir dans Casus Belli ?

— ....
— ....
— ....

14. Donnez une note globale à Casus Belli, allant de 0 à 10. *(0 : nul, 10 : archi-hyper-génial)*

=

15. Appartenez-vous à un club de jeu ?

1 ☐ oui 2 ☐ non

16. Où jouez-vous le plus souvent ?

1 ☐ dans un club
2 ☐ chez des amis
3 ☐ à votre domicile
4 ☐ au lycée/à l'université

17. Combien dépensez-vous par mois en matériel (jeux, accessoires, scénarios, figurines, etc., sauf cartes) ?

.... F

18. Combien estimez-vous avoir dépensé au total en cartes à collectionner?

.... F

19. Citez vos derniers achats de jeux

— ....
— ....
— ....
— ....

20. Qu'est-ce qui vous a décidé, dans l'achat de votre dernier jeu ? *(plusieurs réponses possibles)*

1 ☐ un article dans Casus Belli
2 ☐ un article dans un autre journal
3 ☐ l'avis de vos amis
4 ☐ les conseils du vendeur
5 ☐ la publicité
6 ☐ votre propre jugement en le regardant en magasin
7 ☐ une partie faite chez des amis ou en club
8 ☐ un catalogue
9 ☐ autre (précisez) ....

Meilleure création française

1er choix ....

2e choix ....

Meilleur traduction ou adaptation française

1er choix ....

2e choix ....

Votre jeu de rôle favori, toutes années et éditions confondues

votre choix ....

VOUS ÊTES WARGAMEUR ? ALORS RÉPONDEZ AUX QUESTIONS 21 À 26, SINON PASSEZ À LA QUESTION 27.

21. A combien de jeux jouez-vous ?

1 ☐ un seul
2 ☐ 2 à 3 jeux
3 ☐ 4 à 6 jeux
4 ☐ 7 à 9 jeux
5 ☐ 10 jeux et plus

22. Jouez-vous régulièrement en : *(plusieurs réponses possibles)*

1 ☐ wargame historique
2 ☐ wargame fantastique ou science-fiction
3 ☐ figurine historique
4 ☐ figurine fantastique ou science fiction

23. Qu'appréciez-vous plus particulièrement comme article wargame dans CB ? *(2 réponses maxi)*

1 ☐ critiques
2 ☐ scénarios/conseils/aides de jeu
3 ☐ articles historiques
4 ☐ bibliographie

24. Quels sont vos wargames préférés ?

— ....
— ....
— ....

25. A quels wargames jouez-vous le plus souvent ?

— ....
— ....
— ....
— ....

26. Parmi tous vos loisirs, à quel rang *(1er, 2e, 3e...)* mettez-vous les wargames ?

...

VOUS ÊTES RÔLISTE ? ALORS RÉPONDEZ AUX QUESTIONS 27 À 38, SINON PASSEZ À LA QUESTION 39.

27. Depuis quand jouez-vous au jeu de rôle ?

1 ☐ moins de un an
2 ☐ de 1 à 2 ans
3 ☐ de 3 à 5 ans
4 ☐ de 6 à 10 ans
5 ☐ plus de10 ans

28. Combien de jeux de rôle pratiquez-vous ?

1 ☐ un seul
2 ☐ 2 à 3 jeux
3 ☐ 4 à 6 jeux
4 ☐ 7 et plus

29. Quels thèmes préférez-vous ? *(3 réponses maxi)*

1 ☐ médiéval-fantastique
2 ☐ historique (ou uchronies)
3 ☐ super-héros
4 ☐ space-opera
5 ☐ cyberpunk/ futur sombre
6 ☐ fantastique (personnage humain)
7 ☐ fantastique contemporain (personnage non humain)
8 ☐ multi univers
9 ☐ autres (précisez) ....

30. Quels sont vos jeux de rôle préférés? ***(citez-en 4 par ordre de préférence)***

— ....

— ....

— ....

— ....

31. Quels sont les jeux de rôle auxquels vous jouez le plus souvent? ***(citez-en 4 par ordre de fréquence)***

— ....

— ....

— ....

— ....

32. Quel type de personnage préférez-vous incarner ?

— ....

33. Etes-vous plus souvent? (cochez les 2 si 50/50)

1 ☐ meneur de jeu

2 ☐ joueur

34. Parmi tous vos loisirs, à quel rang *(1er, 2e, 3e...)* mettez-vous les jeux de rôle?

...

35. Combien de temps consacrez-vous à une séance de jeu?

1 ☐ jusqu'à 1 heure 30

2 ☐ de 1 heure 30 à 4 heures

3 ☐ de 4 heures à 8 heures

4 ☐ plus de 8 heures

36. A quelle fréquence jouez-vous?

1 ☐ plus de 3 fois par semaine

2 ☐ 2 à 3 fois par semaine

3 ☐ 1 fois par semaine

4 ☐ 1 ou 2 fois par mois

5 ☐ moins d'une fois par mois

37. Avec qui jouez-vous (plusieurs réponses)?

1 ☐ amis, frères ou sœurs

2 ☐ vos parents

3 ☐ vos enfants

4 ☐ votre conjoint/Jules/Julie

38. Y a-t-il vraiment trois joueuses ou plus dans votre entourage?

1 ☐ oui   2 ☐ non

À TOUS LES JOUEURS ET LECTEURS

39. Depuis quand jouez-vous aux jeux de simulation en général (JdR, wargames, jeux de plateau, figurines)?

1 ☐ moins de 1 an

2 ☐ de 1 à 2 ans

3 ☐ de 3 à 5 ans

4 ☐ plus de 5 ans

40. Pratiquez-vous les «jeux de plateau» (Diplo, Supergang, etc)?

1 ☐ fréquemment

2 ☐ de temps en temps

3 ☐ jamais

41. Quels sont vos jeux de plateau préférés?

— ....

— ....

— ....

42. Quels sont les jeux de plateau auxquels vous jouez le plus souvent? ***(citez-en 3 par ordre de fréquence)***

— ....

— ....

— ....

43. Parmi les «grands classiques» ***(échecs, dames, bridge, Monopoly, Trivial Pursuit, Abalone, etc.),*** **citez ceux que vous pratiquez régulièrement**

— ....

— ....

44. Participez-vous à des grandeur-natures?

1 ☐ oui, parfois

2 ☐ oui, souvent

3 ☐ non

45. Jouez-vous à des jeux par correspondance?

1 ☐ oui   2 ☐ non

Pratiquez-vous les activités qui suivent:

1 = jamais

2 = à l'occasion (1 à 2 fois par an)

3 = régulièrement (environ 1 ou 2 fois par mois)

4 = très souvent (plus de 1 fois par semaine)

46. Aller au cinéma .... [1][2][3][4]

47. Lire des romans policiers ou d'aventure .... [1][2][3][4]

48. Lire des livres de science-fiction ou fantastique [1][2][3][4]

49. Lire de la littérature classique (Zola, Malraux).. [1][2][3][4]

50. Lire des livres classiques pour l'école .... [1][2][3][4]

51. Lire des livres d'art .... [1][2][3][4]

52. Lire des ouvrages d'ésotérisme .... [1][2][3][4]

53. Lire des livres de sciences (physique, histoire).. [1][2][3][4]

54. Lire des livres en rapport avec les jeux de rôle [1][2][3][4]

55. Lire des magazines d'info .... [1][2][3][4]

56. Lire des quotidiens .... [1][2][3][4]

57. Lire des BD .... [1][2][3][4]

58. Écouter du rock .... [1][2][3][4]

59. Écouter de la variété (Bruel, Halliday) .... [1][2][3][4]

60. Ecouter du classique .... [1][2][3][4]

61. Ecouter d'autres musiques (précisez) .... [1][2][3][4]

62. Regarder la télé .... [1][2][3][4]

63. Avoir une activité créative (musique, dessin...).. [1][2][3][4]

64. Jouer à des jeux sur micro-ordinateur .... [1][2][3][4]

65. Jouer à des jeux sur console .... [1][2][3][4]

66. Aller en ballade .... [1][2][3][4]

67. Aller au resto avec des amis .... [1][2][3][4]

68. Aller en boîte de nuit. .... [1][2][3][4]

69. Aller à une fiesta entre copains .... [1][2][3][4]

70. Aller au théâtre .... [1][2][3][4]

71. Aller à l'opéra .... [1][2][3][4]

72. Aller au cirque .... [1][2][3][4]

73. Aller à un concert de variété .... [1][2][3][4]

74. Aller à un concert rock .... [1][2][3][4]

75. Aller à un concert classique .... [1][2][3][4]

76. Aller à un concert autre .... [1][2][3][4]

77. Aller à une expo d'art contemporain .... [1][2][3][4]

78. Aller dans des musées .... [1][2][3][4]

79. Rester en tête à tête romantique .... [1][2][3][4]

80. Pratiquer un sport individuel (tennis, vélo...) ..... [1][2][3][4]

81. Pratiquer un sport d'équipe (foot, basket...) ...... [1][2][3][4]

82. Quels magazines lisez-vous ?

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....

83. Quels quotidiens lisez-vous ?

1 ....
2 ....

84. Avez-vous accès à un minitel ?

1 ☐ oui 2 ☐ non

85. En dehors des jeux, pour quoi avez-vous cassé votre tirelire ces derniers mois ?

— ....
— ....
— ....

86. Qu'est-ce qui vous plaît dans une partie de JdR ? (plusieurs réponses possibles)

1 ☐ voir son personnage progresser
2 ☐ résoudre des énigmes
3 ☐ vaincre des créatures puissantes
4 ☐ animer une partie, être meneur de jeu
5 ☐ c'est l'occasion d'oublier les soucis de la vie de tous les jours
6 ☐ c'est l'occasion de passer de bons moments avec des amis
7 ☐ c'est l'occasion d'acquérir des savoirs
8 ☐ c'est l'occasion de changer de peau, de vivre dans un autre monde

87. Parmi ces phénomènes paranormaux, lesquels vous paraissent vraisemblables ?

1 ☐ la possibilité de voyager dans l'astral
2 ☐ l'existence d'une vie après la mort
3 ☐ les miracles de Lourdes
4 ☐ l'existence d'une vie extra terrestre
5 ☐ l'existence d'une présence extra terrestre sur terre
6 ☐ l'existence de pouvoirs surnaturels (télékinésie, télépathie)
7 ☐ les prédictions des cartomanciennes
8 ☐ l'existence d'entités supérieures
9 ☐ le destin
10 ☐ l'influence du joueur sur le résultat des jets de dés

88. Quel métier/activité vous intéresserait le plus dans la vie si vous aviez le choix?

....

89. A votre avis, qu'est-ce qui explique la réussite scolaire

1 ☐ la chance
2 ☐ les relations avec les profs
3 ☐ le travail
4 ☐ l'existence de dons personnels innés
5 ☐ le hasard
6 ☐ le niveau culturel des parents
7 ☐ la triche
8 ☐ l'intelligence
9 ☐ la volonté

90. A votre avis, qu'est-ce qui explique la réussite sociale

1 ☐ la chance
2 ☐ les relations qu'ont les parents/la famille
3 ☐ le travail
4 ☐ le lèche-bottes
5 ☐ le milieu social d'origine
6 ☐ la débrouillardise
7 ☐ l'intelligence
8 ☐ la culture générale
9 ☐ le niveau d'étude
10 ☐ le destin
11 ☐ la volonté
12 ☐ le charisme

Si vous êtes élève, appréciez-vous :

1= pas du tout, 2= un peu, 3= plutôt, 4= beaucoup

91. Les cours [1][2][3][4]
92. Vos relations avec les enseignants [1][2][3][4]
93. Vos relations avec les autres élèves [1][2][3][4]

94. Êtes-vous ?

1 ☐ un garçon 2 ☐ une fille

95. Votre année de naissance :

19...

A quelle catégorie socioprofessionnelle :
96. appartenez-vous *(colonne Vous)*
97/98. appartiennent (appartenaient) vos père et mère?
99. pensez-vous appartenir plus tard en fonction de vos résultats scolaires (si vous êtes élève ou étudiant)

	Vous	Père	mère		vous plus tard
1	☐			Collégien / écolier (classe : ....)	
2	☐			Lycéen (classe, section : ....)	
3	☐			Étudiant (année : ....)	
4	☐	☐	☐	Agriculteur	☐
5	☐	☐	☐	Ouvrier	☐
6	☐	☐	☐	Ouvrier qualifié	☐
7	☐	☐	☐	Employé	☐
8	☐	☐	☐	Profession intermédiaire (instituteur, technicien)	☐
9	☐	☐	☐	Cadre fonction publique (prof, haut fonctionnaire)	☐
10	☐	☐	☐	Cadre d'entreprise	☐
11	☐	☐	☐	Commerçant	☐
12	☐	☐	☐	Chef d'entreprise	☐

100. Indiquez le niveau d'étude

1 de votre père ....
2 de votre mère ....

101. Indiquez le métier de votre grand-père

1 paternel ....
2 maternel ....

102. Dans quel département habitez-vous ? *(notez 99 si hors de France)*

...

Donnez libre cours à votre plume :

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Questionnaire réalisé par la rédaction de Casus Belli, en collaboration avec le Groupe de Recherche Anthropologique sur les Activités Ludiques (enquête « pratique du jeu rôle » coordonnée par Laurent Tremel, chargé d'enseignement à l'Université Paris X Nanterre, assisté de Karine Triolet, Marie-Agnès Charnay, Anne Pasquini, Guillaume Picard, année universitaire 93/94).

verticale du campement. Les lumières d'un dirigeable... Les personnages observent sa descente, lente et majestueuse. Bientôt, alors que l'appareil se trouve à moins de cent mètres du sol, une échelle de corde apparaît et Rostand leur demande de monter.
Après une ascension difficile, les personnages sont introduits dans une grande salle austère, occupée par des tables de fer et une vaste bibliothèque qui couvre les trois quarts des « murs ». Un homme vient à leur rencontre. « Guy de Lune » murmure Rostand. L'homme, massif, au regard froid, fixe un à un les personnages, comme s'il sondait leur âme. « Bienvenue, dit-il d'une voix suave. Vous voilà acteurs de notre révolution, messieurs ! J'ai confiance en mon jeune ami Rostand. Vous êtes mes invités. » Sur ses mots, il fait signe aux personnages de le suivre dans sa cabine, une pièce sombre et baroque, éclairée par des chandeliers. Une large baie vitrée permet d'observer le sol. Les personnages pourront d'ailleurs constater qu'aucune lumière n'est visible. « Nous sommes au-dessus de l'écryme, sans traverse ni cité pour gêner le cours tranquille de notre divine matière... » murmure Guy de Lune. Les personnages seront à même de juger de la folie de leur hôte au cours du dîner qui suivra.
Si on interroge le meneur du Lys noir, il se fera un plaisir de développer longuement sa « philosophie ». Guy de Lune désire avant tout le retour d'un pouvoir moyenâgeux à Eole, qu'il veut débarrasser de sa clique de « commissionnaires » et de « patrons ». A l'écouter, seule la monarchie semblerait convenir à la cité. Les personnages peuvent être séduits par ce discours s'ils approuvent ses idées monarchiques. Partisan du progrès (le dirigeable en est la preuve concrète), il désire surtout mettre fin à la tutelle « civile et roturière » qui sévit à Eole. Rien ne les empêche de rejoindre les rangs du Lys noir et de s'engager dans la lutte contre le gouvernement éolien (cela suppose tout de même que les personnages soient des traversiers convaincus).
Toutefois, si les personnages gardent en vue leur mission pour le compte de la Loge d'Ethine, il leur faut désormais trouver un moyen de la prévenir. Le dirigeable compte vingt-cinq hommes, équipage compris, et quatre quartiers : la grande salle par où sont arrivés les personnages, la cabine de pilotage (qui est aussi celle de Guy de Lune), la salle des machines et un grand dortoir. A aucun moment, hormis en se cachant dans la salle des machines, les personnages ne trouveront un moyen d'être seuls.
Durant la journée, l'équipage passe le plus clair de son temps à écrire des tracts vindicatifs et des pamphlets contre le pouvoir éolien. On profite aussi du déjeuner pour écouter quelques disques sur le phonographe : des discours enregistrés des partisans du Lys noir à Eole (le son est souvent exécrable et certains disques s'achèvent par des bruits confus. « L'arrivée de la milice » leur dit, la voix grinçante, Rostand). Des discussions souvent vives ponctuent la journée. Les personnages ont tout intérêt à y participer pour faire bonne figure et mieux s'intégrer au Lys noir. Les membres du groupuscule sont ouverts, et il serait intéressant pour le meneur de jeu de laisser les joueurs développer les idées politiques (bien que nuancées pour les besoins de la mission) de leurs personnages.
Pour contacter la Loge d'Ethine, les personnages n'ont guère le choix. Le dirigeable n'a aucun moyen de communication avec l'extérieur, et seul un arrêt de l'engin leur permettrait de joindre la Loge. A moins, bien sûr, que les personnages ne prennent l'initiative, soit de saboter le dirigeable, soit de prendre Guy de Lune en otage. Dans ce dernier cas, l'équipage ne fera rien qui puisse mettre sa vie en danger tant que les personnages ne demanderont pas d'atterrir. S'ils demandent que l'on pose le dirigeable, Rostand et quelques autres tenteront de maîtriser les personnages, au risque de perdre Guy de Lune.
De toute façon, un arrêt est prévu deux jours après que Rostand et les personnages aient rejoint le dirigeable. Il s'agit d'un petit bourg traversier dont la mairie a financé la construction d'une esplanade pour l'atterrissage des dirigeables. Le bourg en question, Modane, appartient au seigneur Sancrède, un partisan du Lys noir. Si les personnages ont interrogé discrètement un ou plusieurs membres d'équipage, ils sauront que l'arrêt à Modane sera le dernier avant une très longue traversée...

Où les personnages découvrent un village traversier acquis à la cause du Lys noir

L'arrivée à Modane se fait dans une joyeuse frénésie. A entendre l'équipage, ce genre d'étape est rare. « De Lune nous laissera quelques sous pour aller à l'auberge, croyez-moi ! » confiera l'un des machinistes.
La même effervescence secoue le bourg lorsque le dirigeable arrive au-dessus de Modane. De nombreux villageois se sont rassemblés sur l'esplanade et vont aider à l'atterrissage. Une fois à terre, le bourgmestre, un vieil homme grisonnant et frêle, accueillera Guy de Lune. Entourés des villageois, l'équipage et les personnages gagneront la mairie. A ce moment-là, plusieurs d'entre eux quitteront le cortège pour l'auberge. Les personnages peuvent choisir de les suivre ; Guy de Lune semblera surpris, mais les laissera aller. Désormais, les personnages doivent comprendre qu'ils ont tout intérêt à profiter de cet arrêt pour immobiliser le dirigeable avant de prévenir Henry.
Le village ne possède ni télégraphe, ni voiture, uniquement des chevaux. Ces derniers, au nombre de six, sont tous dans l'écurie de la mairie. Les personnages peuvent apprendre auprès des villageois qu'Eole est à plus de trois jours de cheval, et qu'une Tour télégraphique se trouve à moins de cinq heures (à cheval), dans le bourg de Jarèle (également sous la tutelle du seigneur Sancrède). Guy de Lune a prévu de s'arrêter pour la nuit à Modane. Le dirigeable sera maintenu en l'air durant la nuit, accroché à une vingtaine de lourdes cordes (il suffit de les couper pour que le dirigeable parte à la dérive). Quatre homme du Lys noir armés d'épée large et d'arbalète monteront la garde toute la nuit.
Quant à la Tour télégraphique à Jarèle, elle n'est pas gardée et les personnages n'y trouveront qu'un opérateur somnolant.
Quoi qu'il en soit, si les personnages ont le malheur d'attirer l'attention sur eux, le seigneur Sancrède et Guy de Lune n'épargneront pas leurs efforts pour les pourchasser jusqu'aux limites de la seigneurie (qui s'étend jusqu'à une vingtaine de kilomètres de Modane).
Si les personnages parviennent à prévenir la Loge d'Ethine et à immobiliser le dirigeable (ou le détruire), celle-ci fera immédiatement partir d'Eole un dirigeable mandaté par la Commission de la Sûreté générale d'Eole qui capturera les membres du Lys noir à l'issue d'un affrontement bref et sanglant.
Le seigneur Sancrède désignera sans doute les artisans de la chute du Lys noir, s'il les connaît, aux autres seigneurs traversiers des environs d'Eole. Désormais, les personnages sont, pour un certain nombre de têtes chaudes, les traîtres qui ont vendu le Lys noir aux commissionnaires d'Eole... ■

Mathieu Gaborit et Guillaume Vincent
illustration : Eric Puech
plan : Didier Guiserix

PNJ

▶ Au château d'Albrecht

(soldats d'Ulricht et le garde de la chambre de sir Shafts)
Perception : 7 ; Initiative 2d ; Vitalité totale : 24 ; Blessure majeure : 12 ; Protection : 5.
Pugilat attaque : 7, parade : 6 ; Escrime attaque : 11, parade : 10 ; Tir : 7.
Armes : épée large (dégâts 11 ; attaque : 1 ; parade : 2).

▶ Au relais de la Clepsydre d'or

(Verhisse et ses miliciens)
Perception : 8 ; Initiative 1d+2 ; Vitalité totale : 20 ; Blessure majeure : 10 ; Protection : 2.
Pugilat attaque : 8, parade : 6 ; Escrime attaque : 13, parade : 12 ; Tir : 9.
Armes : rapière (dégâts 7 ; attaque : 2 ; parade : 2) ; pistolet (difficulté 4d ; cadence : 1 par séquence ; dégâts : 10).

▶ Les Lys noir

• Guy de Lune

Perception : 10 ; Initiative : 2d ; Vitalité totale : 24 ; Blessure majeure : 12 ; Protection : 2.
Pugilat attaque : 10, parade : 8 ; Escrime attaque : 14, parade : 14 ; Tir : 10.
Armes : rapière (dégâts 7 ; attaque : 2 ; parade : 2) ; pistolet (difficulté 4d ; cadence : 1 par séquence ; dégâts : 10).

• Les hommes

Perception : 7 ; Initiative 1d+2 ; Vitalité totale : 18 ; Blessure majeure : 9 ; Protection : 2.
Pugilat attaque : 7, parade : 7 ; Escrime attaque : 10, parade : 9 ; Tir : 8.
Armes : épée large (dégâts 10 ; attaque : 1 ; parade : 2) ; arbalète (difficulté 3d ; cadence : 1 par séquence ; dégâts : 10).

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

AD&D2

Les chroniques du chaOs

Kabaal

Ce scénario Grand Écran, conçu pour des **aventuriers de niveau 4 à 6**
une saga qui les emportera dans un tourbillon d'aventures

Les abréviations employées sont : Guide du maître (GdM), Manuel des joueurs (MdJ), Bestiaire monstrueux (BM), Bestiaire des Forgotten Realms (BFR), jet de sauvegarde (JdS).

Le coin du metteur en scène

Les noms et lieux de cette campagne s'inspirent de l'univers de Paorn (paru dans CB n° 74 à 81) et principalement de l'empire du Salthar. Dans ce cas, il est possible d'assimiler la légende du Dieu Mort au culte d'Oombar. Mais si vous n'utilisez pas Paorn, aucun problème ! Les références géographiques peuvent être transposées dans n'importe quel autre univers de votre choix.

Le scénario *Naufrage au centre de la terre* (paru dans CB n° 83) a été spécifiquement conçu pour servir de prologue à cette campagne. Il introduit le personnage de Kwalish, maginventeur officiel de la cour du Salthar, qui sera le guide et le mentor des PJ tout au long de l'histoire. Si vous n'avez pas joué cette aventure, tout autre scénario fera l'affaire pourvu qu'il en résulte une amitié et une confiance réciproques avec le maginventeur. Au moment où l'histoire commence, Kwalish s'apprête à présenter les PJ au roi Drogon, qui va leur demander un service de la plus haute importance. Mais avant d'aller plus loin, lisez les encadrés : *Kaabal* p.63, *La légende du Dieu Mort* et *Jouer en musique* p. 74. Lorsque vous serez prêt, revenez ici, calez-vous bien dans votre fauteuil et ouvrez grand vos yeux et vos oreilles. Attention, l'épopée commence...

Episode Un

Le pilier du ciel

Le souverain des Murmures

♪ **Ambiance/Willow I : Elora Danan.** *Vous voici à Krönberg, capitale du Salthar, royaume de la politique et des espions, clef de voûte de l'équilibre du monde de Paorn... Alors que vous pénétrez dans la cité royale, les premiers flocons de neige de l'année commencent à tomber. Dans le dédale des venelles, entre les hautes bâtisses agglutinées et les écluses gelées, les brumes lacustres enveloppent Krönberg d'un épais manteau de mystère où se pressent les lutins, les joues rouges et le bonnet scintillant. Mais il règne une morosité que l'approche de l'hiver ne saurait seule expliquer : Drogon, le souverain incontesté du Salthar, admiré et respecté de tous ses sujets, est atteint d'un mal étrange que nul n'a su soulager.*

C'est dans cette atmosphère tourmentée que les PJ sont conduits par Kwalish au cœur du palais, pour y être présentés au roi. Dès leur arrivée, ils sont frappés par deux choses : la quantité phénoménale de lutins qui s'empressent dans les couloirs, chargés de parchemins (Kwalish précise qu'il s'agit du service des archives royales) ; et le nombre impressionnant de filtres et de vérifications auxquels ils sont soumis malgré la présence de Kwalish. Les PJ atteignent enfin une grande porte, gardée par huit soldats aux armes du roi (blason noir frappé d'un cercle blanc portant deux yeux d'argent) qui s'effacent devant eux. Ils pénètrent dans une immense pièce circulaire coiffée d'un dôme de verre sombre : le salon des entretiens secrets. Drogon est là, dans une semi-pénombre, assis sur un trône de métal ouvragé. Bien qu'il semble très las, ses yeux brillent d'une intelligence hors du commun, soulignée par leur étrange couleur : ils sont argentés ! Une dizaine de lutins s'affairent pour recueillir par écrit chaque parole ou acte royal. Assis sur l'épaule de Drogon, un lutin détaille les PJ puis chuchote à l'oreille du roi qui prend la parole : « Ainsi Kwalish, te voilà de retour ! Soit le bienvenu au palais, ainsi que tes nobles compagnons. » Drogon fixe alors chacun d'eux de son regard pénétrant et énonce d'une voix sourde chaque particularité des PJ (alignement, défauts, etc.) ! « Ne soyez pas impressionnés, nobles aventuriers. Car si je dispose d'une certaine clairvoyance, je suis trahi par une mémoire déficiente : mes souvenirs ne cessent de s'évanouir et ne remontent jamais audelà de quelques semaines. C'est pourquoi mes amis du Petit Peuple et ce bon Kwalish ont créé la RAM, la Royale Archive de la Mémoire, que vous pouvez voir à l'œuvre (il désigne les lutins affairés sur les parchemins). Ce que je m'apprête à vous révéler est l'un des secrets les mieux gardés du Salthar. Et je ne peux me fier qu'à mon cher Kwalish, donc à vous... pour découvrir le mystère de mes origines ! Selon la RAM, j'aurai été trouvé il y a près de quarante ans par le peuple lutin, errant aux portes du royaume. Or le passé semble vouloir rejaillir à présent et je

et un **MJ expérimenté**, est le premier volet des Chroniques du Chaos, pendant plusieurs numéros... et *en musique* !

suis sujet, depuis peu, à des crises de folie qui m'épuisent un peu plus chaque jour. Lors de ces crises, je suis assailli par les visions fugitives d'un pic dressé au milieu des glaces. Je suis persuadé que de nombreuses réponses résident en ce lieu, qu'hélas, nul ne parvient à situer précisément. C'est pourquoi, j'aimerai que... »

Carnage !

♪ **Action terrifiante/Predator II, I : Main title.** *Soudain, les traits du roi se crispent de douleur, ses yeux révulsés s'éclairent d'une lueur maléfique. Il se lève dans un râle, puis se met à hurler tout en frappant l'air de son sceptre : « Un pic dans les nuages... Je... Aaahh ! Il faut détruire cet... Là, le Pilier du Ciel. » Sur ces dernières paroles, il s'effondre. Kwalish crie : « Le roi a une autre crise, vite, les méde... » Mais à cet instant, le dôme de verre explose et dans un bruit sourd, une forme monstrueuse se laisse tomber au centre de la pièce. Se redressant lentement, une créature démoniaque étend ses bras puissants en poussant un hurlement rauque. Des lames démesurées surgissent de ses mains dans un bruit métallique, et le cauchemar se met à parler : « Grand merci, ô piètre souverain ! Grâce à toi, je sais où elle est ! Rien ne peut plus vous sauver, maintenant ! » Elle fait un geste, et les ombres autour d'elle semblent alors prendre vie, puis : « Tuez-les ! »*

Vos PJ sont confrontés pour la première fois au démon Azroliark, accompagné de 5 Ombres. Directement responsable des crises du roi, il attendait depuis longtemps cet instant : Drogon a enfin révélé le nom du Pilier du Ciel ! Le Prédateur des Ombres sait maintenant où trouver Kabaal et il décide d'éliminer toute concurrence. Étripant les six gardes du roi, massacrant une dizaine de lutins, le démon se dirige vers Drogon. Vos PJ peuvent tenter de s'interposer, mais ils auront déjà fort à faire avec les Ombres ! Le combat s'achève car Kwalish parvient à déchaîner une tourmente de magie sur Azroliark, qui disparaît alors en rugissant. Le roi, vivant, et les autres blessés sont rapidement évacués de la salle dévastée.

Mortelle randonnée

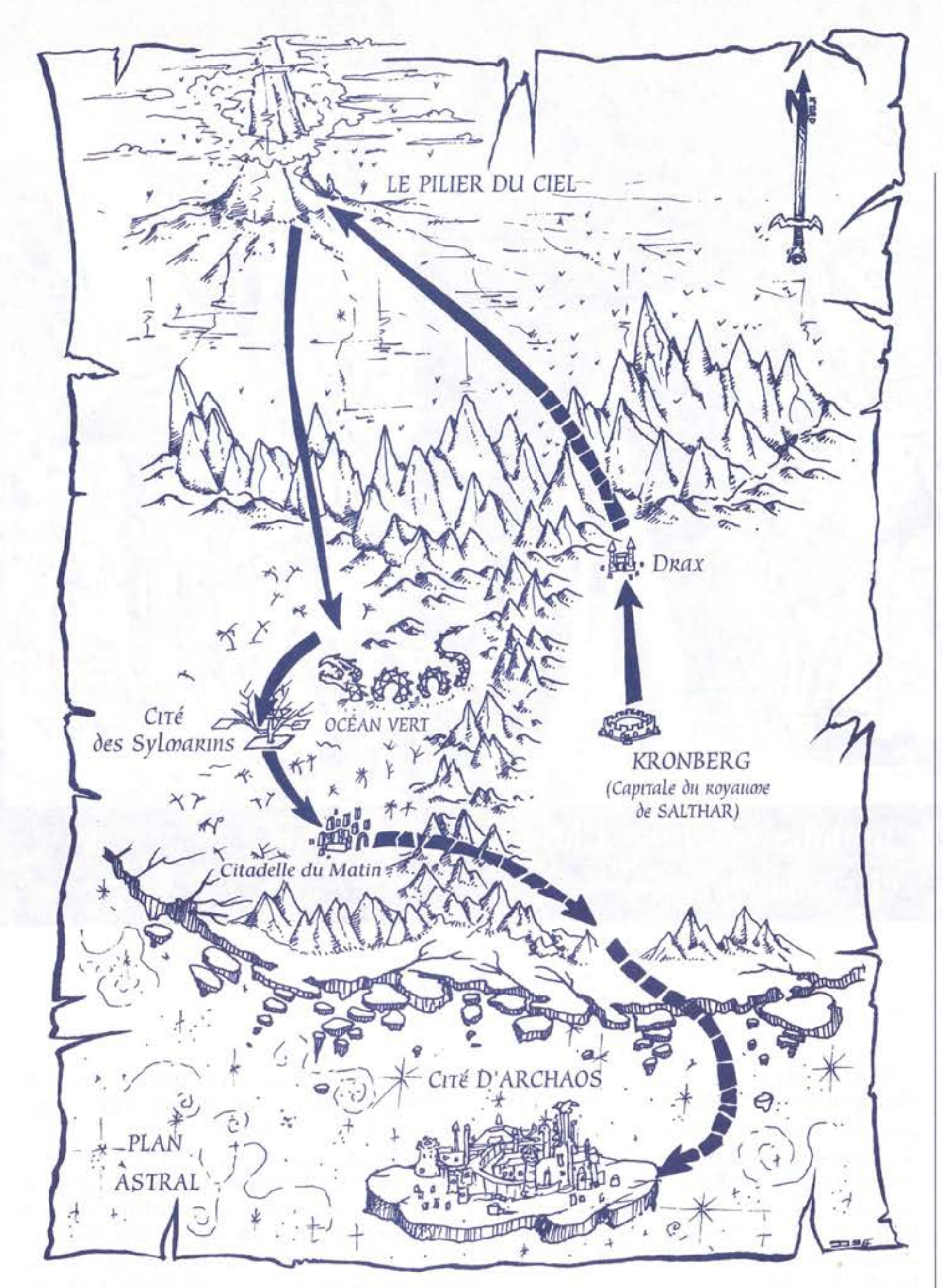
Kwalish ne sait pas ce que le démon compte trouver au Pilier du Ciel, mais il sent qu'il faut le découvrir avant lui ! En quelques heures, il organise les préparatifs et fournit aux PJ tout l'équipement nécessaire : montures, lettres de crédit, 6 potions (au choix), un kwalikayack (bateau pliable, 3 m) et un kwalisceptre (bâtonnet-fléau d'arme, 40 charges). Selon les géographes royaux, le Pilier du Ciel est un formidable pic qui se dresse au milieu de la mer Gelée, au-delà des monts Sinistérias. Fouillant dans sa bibliothèque, Kwalish déniche un parchemin faisant mention d'une passe secrète souterraine à travers les montagnes : un moyen de gagner un temps précieux, pendant qu'Azroliark affrontera les tempêtes hivernales des Sinistérias. Le maginventeur trace sur une carte le trajet à suivre : il faut remonter aux sources du Linamaz (seul fleuve du royaume) jusqu'à un petit lac de montagne au nord de Drax, la dernière ville du monde civilisé. Ensuite, il faut suivre le cours de la Virevolte, une petite rivière qui sinue jusqu'à la mystérieuse Cathédrale-sous-la-montagne, mentionnée par le parchemin. Kwalish ne peut malheureusement pas se joindre à l'expédition pour le moment (il doit s'occuper du roi), mais il rejoindra les PJ dès que possible.

Organisez une course folle jusqu'aux sources du Linamaz : les PJ chevauchent jour et nuit, ne s'arrêtant que lorsqu'ils ont atteint les limites de la fatigue pour changer de chevaux dans les relais. Utilisez toutes les ressources offertes par l'hiver qui s'est abattu sur le pays : avalanches, éboulements, bandes de loups affamés... En outre, instaurez un climat de constante insécurité : les espions d'Azroliark œuvrent dans l'ombre pour compliquer le périple des PJ, des corbeaux les espionnent, cinq cavaliers encapuchonnés aux yeux rouges (des rats-garous) « flairent » leur piste... Si les PJ dorment à la belle étoile, ce sera dans le val de Vilsonge (*cf.* Gwô & Millord p. 76-78) ; s'ils s'arrêtent dans un relais, ils le trouveront dévasté par le passage du Prédateur, etc.

Au terme d'une dizaine de jours d'ascension, les PJ parviennent enfin aux sources du Linamaz, un lac perché sur un haut plateau, à 2 000 mètres d'altitude. Ils peuvent suivre le cours de la Virevolte par terre, ou descendre la rivière à bord du kwalikayack. Vous pouvez compliquer cette partie en organisant des embuscades ou en faisant intervenir des cascades, remous, rochers ; leurs poursuivants peuvent même tenter de les rattraper à bord d'un radeau ou les bombarder depuis les hauteurs.

La Cathédrale-sous-la-montagne

♪ **Action stressante/Willow 4 : Canyon of mazes.** *Suivant les méandres de la Virevolte vous découvrez, soudain, au-delà d'un parvis* ▷



d'ardoise, une monumentale ouverture taillée dans la paroi à pic, surmontée d'une frise représentant l'ensemble des races humanoïdes : la Cathédrale-sous-la-montagne ! Perdus dans la contemplation, vous remarquez à peine l'ombre sinistre qui s'étend. En quelques secondes, une avalanche de projectiles s'abat sur vous : une horde d'orques vous bombarde des hauteurs tandis qu'Azroliark plonge vers vous !

Le démon, découragé par les invincibles sommets des Sinistérias, a fini par suivre les traces des PJ. Le seul moyen de lui échapper est de s'engouffrer dans la gigantesque ouverture, car Azroliark est maintenu à l'extérieur par une force qui le repousse. Dedans, les PJ découvrent un chef-d'œuvre taillé dans la roche : de formidables ogives s'entrelacent sous la voûte ciselée tandis que les bas-reliefs représentent une sarabande d'humanoïdes, sous la présidence d'une balance sculptée dans la paroi du fond. Il règne en ces lieux une quiétude apaisante, soulignée par un calme feutré et une température idéale. Sous la balance, six statues portent un sceptre qui peut être abaissé. Elles symbolisent chacune un alignement : un chevalier (Loyal), un moine (Neutre), un démon (Chaotique), un évêque (Bon), un yogi (Neutre), un meurtrier (Mauvais). Pour pénétrer dans le sanctuaire de la Neutralité, il faut abaisser les sceptres des deux statues symbolisant le Neutre. Toute autre combinaison est sanctionnée par une téléportation instantanée sur le parvis des PJ Bons ou Neutres, et 3-30 PdV en moins pour les autres ! Dès qu'ils ont trouvé la bonne combinaison, la paroi du fond s'ouvre, révélant un gouffre enjambé par un formidable entrelacs d'escaliers et d'arches de pierre, baignant dans une faible lueur. A l'instant où ils foulent les premières marches, la paroi se referme derrière eux dans un fracas sinistre. Ils viennent de pénétrer dans le sanctuaire de Celui-qui-est-au-centre-de-tout, la divinité des Sinistérias.

L'arène des oppositions neutres

Cheminant longuement au cœur des ténèbres, les PJ perdent toute notion du temps, jusqu'à ce qu'ils parviennent à une esplanade perchée au bord d'un gouffre : une arène des oppositions. L'arène ne possède que deux issues se faisant face. Du côté des PJ, une urne est remplie de billes noires et de billes blanches irradiant la magie. Si l'un d'eux s'aventure dans l'arène, il se retrouve aussitôt seul, tandis que son propre double (aspect, niveau, objets, PdV maximum) entre par l'autre bout pour l'affronter. Chaque « déviation » de l'alignement du PJ par rapport au Neutre absolu confère +4 en CA et en TAC0 à son double (ex : un paladin Bon Loyal affronte un paladin identique... avec +8 en CA et TAC0 !). Le PJ peut combattre ou choisir de ressortir. Pour passer, il faut « paraître » Neutre/Neutre. Ce n'est possible qu'en « compensant » un alignement Bon et/ou Loyal par le port d'une bille noire, et Mauvais et/ou Chaotique par une bille blanche (ex : un paladin doit traverser en portant deux billes noires).

Au sortir de cette épreuve, les PJ découvrent un spectacle grandiose : l'ensemble du gouffre s'illumine d'une douce lueur, révélant une véritable ville suspendue, une dentelle de pierre. Partout, on aperçoit des ombres fugitives...

Le seigneur d'Utopia

Soudain apparaît un petit être chafouin. Son crâne nu souligné de paillettes dorées contraste avec son visage emprunt de sagesse, c'est la figure d'un enfant portant cent mille ans d'histoire. D'une voix cristalline, il s'adresse aux PJ : « Bienvenue en Utopia, jeunes gens. Que la protection de Celui-qui-est-au-centre-de-tout soit sur vous ! Tant que vous respecterez son hospitalité, l'esprit de paix qui règne en ces lieux vous protégera. » L'étrange vieillard explique que ces cavernes sont un lieu de repos et un refuge pour tout ce qui est, fut et sera, au cœur des montagnes. Il ne guidera les PJ vers la sortie que s'ils exposent leur quête en mettant en avant « le retour à l'équilibre mental » de Drogon. Si les aventuriers n'ont pas compris la philosophie des lieux et insistent sur les buts « primaires » de leur quête, il exigera comme prix de leur passage une conversion à C.Q.E.A.C.D.T. (un PJ devient d'alignement neutre/neutre). Après quelques heures de repos (les PJ récupèrent tous leurs PdV), il les conduit à travers un extraordinaire dédale de couloirs et coursives, empruntant nombre de passages dérobés, jusqu'au cœur d'un formidable glacier. Et, sans un mot, il disparaît...

L'odyssée des glaces

La paroi du glacier toute entière s'ouvre dans un formidable grondement, révélant au loin la silhouette majestueuse du Pilier du Ciel, prisonnier d'une banquise immaculée. Tandis que les PJ entament leur descente vers la mer Gelée, le passage se referme derrière eux dans un bruit de tonnerre. Plus loin, le sentier est interrompu par une arche naturelle de quelques mètres de large, jetée au-dessus d'une gigantesque crevasse. De l'autre côté campent une trentaine de silhouettes menaçantes montées sur de petits rhinocéros à fourrure : ce sont des Jrass, une peuplade qui survit sur les rivages de la mer Gelée, dans un village d'igloos. Ils ont entendu le bruit du « glacier qui s'ouvre » et sont venus voir ce qui en sortait.

Pour traverser leur territoire, il va falloir payer le tribu : une partie de pousse-mousse. Derrière l'impressionnant rictus de leurs masques d'os (une protection contre le froid) et sous l'aspect rudimentaire de leurs vêtements en peau de yéti, les Jrass dissimulent un tempérament bon

enfant qu'ils ne révéleront qu'à la fin du duel. But du pousse-mousse : deux adversaires montés sur rhinocéros se lancent au galop l'un vers l'autre sur le pont, chacun tentant de projeter l'autre dans le vide à l'aide d'une masse rembourrée en peau de yéti (le « pousse-mousse » !). Mais les Jrass ne sont pas complètement fous : ils ont mis au point un astucieux système de filets, actionné à distance par des leviers et dissimulé sous le pont. Ces filets sont relevés au moment précis de la chute de l'un des combattants. Le perdant y finit sa course sous les quolibets du vainqueur et des spectateurs (il est évidemment inutile de révéler ce détail à vos PJ). Il faut réussir un jet d'attaque pour toucher et un jet difficile en Équitation pour ne pas tomber de la monture (un jet héroïque en Dextérité permet de se rattraper in extremis). Toute tricherie, de quelque nature que ce soit, serait considérée comme une insulte ! Ayant satisfait à la tradition du pousse-mousse, les PJ, vainqueurs ou vaincus, sont joyeusement conduits au village.

Hélas, ils ne vont guère avoir le temps d'apprécier les charmes de l'hospitalité jrass. En effet, le village est en pleine effervescence : profitant de l'absence des guerriers, des « démons des neiges » ont enlevé une jeune fille ! En questionnant les villageois, les PJ peuvent apprendre que ces démons (des goules : jet difficile en Pistage) descendent régulièrement du Pilier pour lancer leurs raids. Les vieux racontent que ce fléau remonte à la nuit de « la grande traînée dans le ciel » (l'arrivée de Drogon !), il y a plus de mille lunes. Depuis lors, d'étranges lueurs brillent souvent au sommet du pic, accompagnées de plaintes lugubres.

Le père et les deux frères de la malheureuse décident de partir en char à glace vers le Pilier du Ciel. C'est le moment pour les PJ de profiter du voyage ! L'embarcation ressemble à un petit voilier élancé, monté sur patins métalliques et propulsé par une immense voile en peau tannée. La traversée dure quelques heures. Mais bientôt, les PJ remarquent une fumée sombre qui monte dans le ciel à l'emplacement du village et...

♪ **Action héroïque/Willow 2 : Escape from the tavern.** *Soudain, alors que votre char à glace file vers le Pilier du Ciel, deux autres voiliers apparaissent au loin, propulsés par une tempête magique qui leur fait rapidement gagner du terrain : la meute du Prédateur !*

Le premier char contient Azroliark et 5 Orogs, il y en a 8 autres à bord du second. Après avoir massacré les villageois, ils viennent affronter les PJ ! Rendez cette poursuite aussi palpitante que possible. Les Jrass sont rapidement victimes des traits mortels des Orogs, et les PJ doivent diriger le char tout seuls, slalomant entre les blocs de glace, négociant des goulets étroits, longeant des précipices et des ponts neigeux, tandis que flèches et sorts volent en tous sens ! Multipliez les jets de Navigation et de Dextérité (pour ne pas tomber). Un instant, les PJ manquent être emportés par une bourrasque, la seconde d'après les vaisseaux sont bord à bord et les combattants s'affrontent en équilibre au-dessus du vide, etc. Au terme d'une course haletante, ils parviennent les premiers au pied du Pilier.

A l'assaut du Pilier du Ciel !

Le Pilier culmine à plus de 3 000 mètres et se perd dans les nuages. Talonnés par le Prédateur, les PJ peuvent commencer l'ascension en suivant un sentier rudimentaire tracé par les goules. Mais tandis que les éventuels Orogs survivants accusent une centaine de mètres de retard, Azroliark joue sa dernière carte... et se téléporte jusqu'aux PJ ! S'engage alors un spectaculaire combat au bord de l'abîme, dans une tourmente de neige, qui doit se terminer par la chute du démon : il s'abîmera dans la mer Gelée où il disparaîtra. Utilisez au besoin les ressources de la montagne (avalanche, corniche qui s'effondre) pour le faire tomber. Les PJ s'en croiront débarrassés... Bien plus tard :

Vous parvenez enfin au faîte du Pilier du Ciel, un vaste plateau occupé par une concrétion glacière camouflant les reflets métalliques d'une curieuse construction. Malgré les gémissements des rafales déchaînées, vous entendez le rythme lancinant de tambours et des incantations gutturales provenant de l'amas de glace.

Les PJ viennent de découvrir la capsule de sauvetage de la nef céleste des Titans d'Éther. Elle a été reconvertie depuis en sanctuaire, et rassemble une cinquantaine de morts-vivants en adoration devant Kabaal. Ce sont eux qui enlèvent les Jrass pour les sacrifier à la hache. L'accès, unique de ce côté du plateau, est formé par une coursive composée d'un étrange matériau phosphorescent. La paroi porte des fresques à demi effacées : un météore scintillant s'écrasant sur le Pilier du Ciel ; un humanoïde aux yeux d'argent s'extirpant d'une épave métallique et enfermant un bâton sculpté dans un cercueil translucide, avant de partir vers les forêts du sud ; des barbares se battant devant le bâton... Autant de représentations allégoriques de l'arrivée de Drogon.

Les PJ parviennent dans une vaste salle où se déroule une macabre cérémonie : la jeune Jrass vient d'être égorgée au pied d'un superbe bâton gravé reposant dans un cercueil de cristal. Les PJ vont ainsi assister à sa transformation en goule ! Tôt ou tard, ils sont repérés et doivent livrer combat. Leurs adversaires comptent 5 Nécrophages, 15 Goules et plus de 50 Zombis. Pour les vaincre, il n'y a qu'une solution : s'emparer de Kabaal et découvrir l'étendue de ses terrifiants pouvoirs ! A l'issue du combat, les nuages s'éclaircissent un instant, et du sommet...

Soudain, s'offre à vous une vision extraordinaire... L'endroit dans lequel vous vous trouvez n'est qu'une petite partie d'un véhicule bien plus grand : tout en bas, enfoui dans la mer Gelée, vous apercevez les contours déchiquetés d'un formidable navire de métal de plusieurs kilomètres ! Mais alors que vous vous interrogez, retentit un bruit assourdissant... et Kwalish surgit, pilotant une nef à hélice maintenue par de gigantesque ballons ! « Nom de Zeus, je savais bien qu'avec la kwalifière je vous retrouverai ! Montez, il nous faut regagner Krönberg au plus vite ! »

▷

Kabaal, la hache vampire

● **Historique.** Kabaal est une relique créée par le Dieu Mort. Elle n'a qu'un objectif : vampiriser un maximum de victimes pour transmettre leur énergie vitale à son créateur. Jusqu'à présent, prisonnière de son cercueil de glace en haut du Pilier du Ciel, elle a dû se contenter de quelques sacrifices. Mais son destin est sur le point de changer, et avec lui celui du monde.

● **Description.** Au « repos », c'est un bâton sombre mesurant 1,50 m de long, gravé de runes et serti d'ossements entre lesquels s'entrelacent des veinules rougeâtres semblables à des vaisseaux sanguins qui palpitent. Son extrémité supérieure présente deux visages de démons-vampires, accolés dos à dos sur le manche, ouvrant leurs terribles mâchoires vers l'extérieur. Lorsqu'un porteur prend Kabaal en main, le bâton se met à vibrer en émettant un grondement rauque, tandis qu'une lame énergétique faite de lumière écarlate jaillit de chacune des gueules, constituant ainsi une hache de bataille à double tranchant.

En combat, Kabaal devient l'épicentre d'un véritable cataclysme : des nuages sombres s'amoncellent dans le ciel et forment une tornade au-dessus de la hache, la terre se met à trembler, des éclairs viennent frapper la lame et le sol autour du porteur, et ce dernier semble gagner en taille et en force tandis qu'il est investi par la toute-puissance de l'arme.

● **Caractéristiques** : Hache de bataille +5, Dég. 1d10.

— Vampirisme. Toute personne tuée par Kabaal ou qui meurt dans un rayon de 100 m autour, qu'elle que soit la cause de la mort, voit son âme vampirisée par la hache. L'énergie vitale de la victime est aussitôt transférée jusqu'au Dieu Mort. Les victimes ne peuvent pas être ressuscitées (sauf par Souhait).

— Animation des morts. Vidés de leur substance, les corps des victimes vampirisées se transforment en morts-vivants au bout de 2 rounds. Un personnage de niveau 0-1 devient un Zombi ; niv. 2-3 : Goule ; niv. 4-5 : Nécrophage ; niv. 6-7 : Âme en peine ; niv. 8-9 : Spectre ; niv. 10+ : Vampire. En prononçant un mot de commande, le porteur peut contrôler ces morts-vivants de niv. 1 à 7 (*cf.* Animation des morts, MdJ p. 183) et influencer ceux de niv. 8 et plus (*cf.* Suggestion, MdJ p. 171). Un mort-vivant qui a été détruit ne peut pas être ranimé par la hache une seconde fois.

— Berserker. En combat, le porteur de la hache est saisi d'une frénésie surhumaine : il frappe une fois par round chacun de ses adversaires (ex : s'il a 2 adversaires, il fait 2 Att./rd ; s'il en a 7 il fait 7 Att./rd !). Il combat aveuglement ennemis... et amis, jusqu'à ce qu'il n'ait plus personne à sa portée, ou qu'il réussisse un jet de Sagesse pour retrouver sa maîtrise de soi (1 essai/rd).

— Corruption. Le porteur de la hache doit réussir chaque jour un jet de Sagesse, ou devenir définitivement Mauvais Chaotique.

Par ordre d'apparition à l'écran

▶ **Kwalish** : Magicien de niveau indéterminé.

▶ **Azroliark, le Prédateur des Ombres**
Azroliark est un seigneur cambion, un démon mercenaire invoqué par le Dieu Mort. Ce cauchemar de 2,20 m de haut est massivement musclé, et ses chairs écorchées alternent avec des plaques d'armure en obsidienne étrangement souple. Aux articulations, son ossature forme des excroissances cornées meurtrières. Lorsqu'il referme ses poings, des griffes démesurées surgissent du dos de chaque phalange en produisant un son métallique. Enfin, son crâne osseux bardé de scarifications arbore une mâchoire immense, plantée de dents acérées et d'appendices insectoïdes chitineux.
Caractéristiques d'Azroliark : F19 (+4/+7), D 17, C 20, I 18, S 8, Ch 19. Al CM, DdV 8+30, PdV 66, CA 0, touché par des armes +1, Att. 2/rd, Dég. 2d6+7/2d6+7, RM 30 %. Permanent : Infravision, Détection du Bien, Régénération 3 PdV/rd. 1/jour : Porte dimensionnelle, Suggestion, Obscurcissement, Invisibilité, Guérison (sur lui), Changement de plan. Il possède un anneau de Souhait (une charge).

▶ **Ombres** : DV 3, PdV 20, CA 7, TAC0 17, Att. 2-5, BM p. 220.
▶ **Orogs** : DV 3, PdV 12, CA 4, TAC0 17, Att. 1-8, BM p. 221.
▶ **Guerriers jrass** : Niv. 1 à 5 (selon besoin), CA 6, Att. 1-8 (hache). Équitation 18, Char à glace 18.
▶ **Char à glace**. Comp de pilotage : Navigation ou Dextérité -4. Un char a 100 « PdV ». Chaque fois qu'un jet de Pilotage échoue : -3d6 PdV. Jets à -4 à partir de 40 PdV, à -8 en dessous de 20, immobilisé à 0.

Aube de choc

Tandis que la lumière blafarde du jour naissant éclaire les vitraux de vos cabines, la kwalifière est violemment soulevée par un courant d'air humide et parfumé. Prenant de la hauteur, vous découvrez l'immensité émeraude d'une mer végétale : l'océan Vert. Telles de formidables vagues, les cimes d'arbres gigantesques se soulèvent au rythme des brises capricieuses. Soudain, se découpant sur l'horizon pâle, neuf ombres menaçantes font leur apparition dans le ciel. A partir d'ici : ♪ **Action terrifiante/Predator II : Main title.**
Souhaitons que les quelques jours de voyage aérien n'aient pas émoussé les réflexes de vos PJ, car ils vont avoir une sacrée surprise : monté sur une splendide Wiverne, le Prédateur des Ombres les attend. En effet, ce dernier a survécu à sa chute vertigineuse et est bien décidé à récupérer Kabaal. Néanmoins, il ne prendra pas part au combat, dirigeant les opérations des 8 Faucheurs d'obscur (morts-vivants apparentés aux Gargouilles) qui l'accompagnent. Ces créatures sont de redoutables combattantes ; l'envergure de leurs ailes membraneuses leur permet de se laisser porter par les courants avant de fondre en piqué sur leurs proies. Leur corps puissant est surmonté d'un crâne simiesque aux orbites vides. Ils s'acharneront en priorité sur le porteur de Kabaal.
De leur côté, les aventuriers ne sont pas à cours de ressources. La kwalifière, propulsée par une gigantesque hélice, est organisée d'une manière fort simple : trois Méduses filantes (dépouilles de créatures forestières apparentées aux méduses aquatiques gonflées d'air chaud) soutiennent une nacelle ressemblant à la coque d'un petit navire. Le pont est encombré par les cordages qui retiennent les Méduses, tandis que les cabines exiguës sont aménagées au-dessous, à côté de la réserve qui contient cinq petites méduses servant de « parachutes » et un gros coffre abritant 7 potions et 5 parchemins (au choix du MJ). A la poupe, une casemate tient lieu de poste de pilotage. A l'avant, elle est armée d'une baliste (Dég. 3d8). La soute contient deux planeurs qui peuvent être largués en vol : les kwaliplanes. Ces prototypes sont constitués d'une minuscule nacelle équipée d'une arbalète (Dég. 1d10) et surmontée d'une aile de cuir tendu sur un cadre en bois. Un seul homme peut y prendre place. Un levier de pilotage permet de changer l'orientation de l'aile et de suivre les courants aériens (cependant, des novices auront du mal à tenir plus de 20 minutes en vol). Chaque planeur contient un « parachute ».
Mettez en scène un affrontement épique dans la lumière du jour naissant, face à la kwalifière qui s'est stabilisée pour repousser l'assaut. N'hésitez pas à utiliser toutes les ressources spectaculaires d'un combat à 1 000 mètres d'altitude : corps à corps au bord de l'abîme, chute dans le vide avec rattrapage in extremis au bout d'un cordage... Exploitez le moindre faux pas des PJ (mauvais jets de dés, idées saugrenues) pour qu'ils endommagent eux-mêmes la kwalifière.
Ceux qui pilotent les planeurs utilisent la compétence Équitation en vol (ou Dextérité avec malus initial de -4). Le levier permet des mouvements rapides dans les quatre directions (monter : jet difficile ; descendre : facile ; droite/gauche : moyen). Privilégiez l'action à la simulation et interprétez les jets de dés pour donner à cet épisode un parfum d'héroïsme (exemple : un jet de 1 ou 2 permet de faire un splendide looping et de se retrouver derrière l'adversaire).
Au terme du combat, si vos aventuriers sont particulièrement brillants, Azroliark fera usage de son Souhait pour téléporter Kabaal dans sa main, avant de disparaître dans un nuage de ténèbres. Mais la kwalifière, fortement endommagée, tombera en chute libre, tandis que les planeurs finiront par descendre inexorablement... Les PJ non équipés de parachute perdent 6d10 PdV. Les autres ne subissent que des blessures légères (1d10 PdV). Le groupe atterrit dans une zone particulièrement dense, où les PJ « flottent » sans peine.

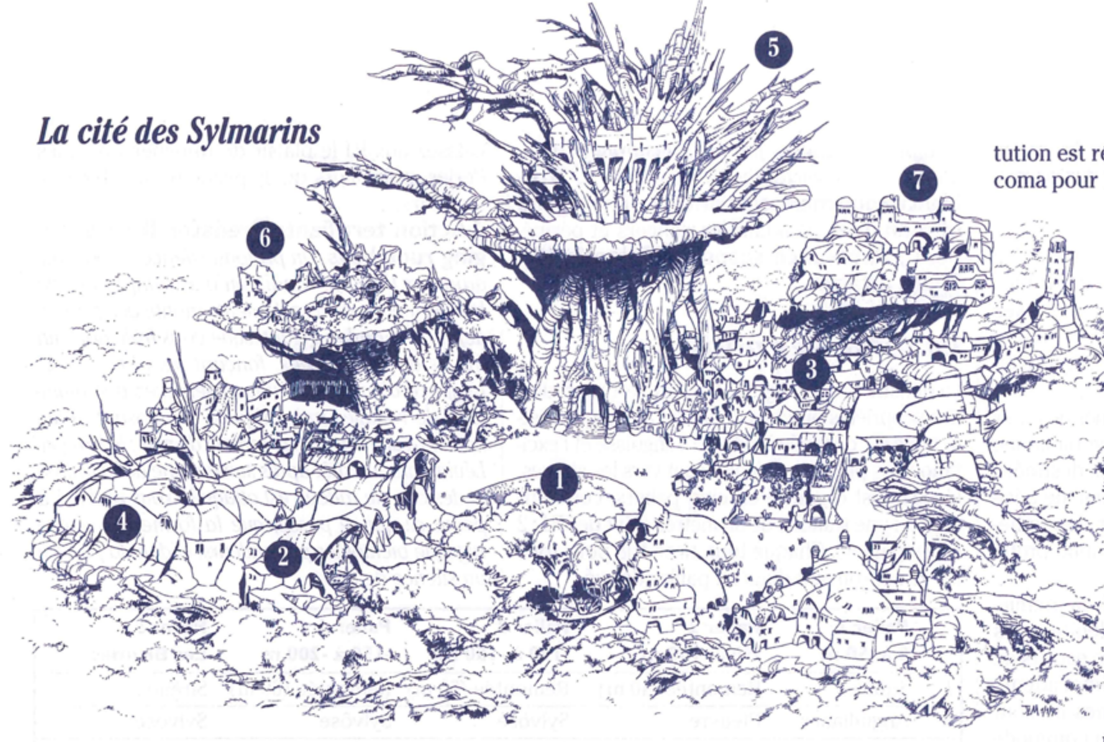
Les princes des cimes

♪ **Ambiance « grands espaces »/Atlantis I : The creation.** *Tandis que vous « nagez » pour vous regrouper, portés par cette étrange mer de feuilles, la nature s'éveille lentement. Kwalish s'exclame : « Nom de Zeus ! Il me semble... Oui, ce doit être ça ! Nous sommes à quelques centaines de kilomètres à l'ouest du Salthar, au cœur de l'océan Vert. Il s'agit du phénomène naturel le plus surprenant qu'il m'ait été donné d'étudier : une forêt gigantesque composée d'arbres millénaires atteignant plusieurs centaines de mètres de haut. Leurs feuillages sont si fournis, si denses, que l'on « flotte » à la surface comme dans un milieu aquatique. Seuls ses habitants, les Sylmarins, s'aventurent dans les profondeurs. » Soudain, alors que les derniers débris de la kwalifière sont engloutis, le soleil passe la ligne des cimes, embrasant les feuillages, piquetant la verdure compacte d'ors et de pourpres comme un automne paradoxal. Sur l'horizon, vous apercevez alors un curieux vaisseau de bois, tendu de cordages et surmonté d'une voile de feuilles diaphanes : un radeau des cimes, l'élégante embarcation des princes de l'océan Vert, les Sylmarins.*
Les Sylmarins sont des humanoïdes filiformes, à qui une ossature frêle donne un air arachnéen. Leurs yeux émeraude, enfoncés dans un visage osseux, sont fardés de poudre d'argent (*cf.* Port-Ebène). Les PJ sont recueillis avec bienveillance par la vingtaine d'hommes d'équipage et leur capitaine, dont les paroles sont couvertes par les exclamations d'un perroquet juché sur son épaule. Ils écouteront avec patience tout ce que les PJ voudront leur raconter et leur proposeront de les amener à Port-Ebène, leur cité. Si les aventuriers leur demandent de les amener en direction du Salthar, le capitaine refuse : la *Déferlante* revient d'une longue expédition, les hommes sont fatigués ; mais surtout, rien de ce que les PJ pourraient lui proposer n'est susceptible de l'intéresser. En effet, les Sylmarins n'ont que faire d'argent, seules les Perles d'ambre les intéressent (*cf.* Port-Ebène).
Cependant, si les PJ veulent récupérer quelque chose dans l'épave de la kwalifière, les Sylmarins acceptent de leur prêter le matériel nécessaire et de les initier à la plongée. La kwalifière est disloquée à une centaine de mètres de profondeur. Organisez une plongée en vous reportant à la table des paliers (p. 66). Les PJ ont 50 % de chance de retrouver un objet perdu tous les 10 rounds, mais les Sylmarins ne leur accordent pas plus de deux heures de plongée.

Port-Ebène

♪ **Ambiance folklorique/Atlantis 4 : The snake.** *Vous contemplez le ballet complexe des marins s'affairant au contrôle du radeau, tandis que les vents humides gonflent la voile. Fendant les frondaisons, la Déferlante se dirige vers l'est. Bercés par la langoureuse monotonie de la traversée, vous perdez le fil du temps qui passe. Soudain, l'homme de guet se met à crier : « Port-Ebène, droit devant ! », désignant les contours d'une*

La cité des Sylmarins



masse titanesque se découpant sur l'horizon. De minutes en minutes, la silhouette se précise : un formidable arbre mort qui porte une ville au creux de ses branches. Sur les quais règne une fourmillante activité : des mendiants faisant teinter leurs maigres aumônes, de vieilles femmes tressant d'impressionnants filets. Des nuées d'enfants se pressent autour des charmeurs d'anguilianes, subjuguées par leurs flûtes cristallines.

En arrivant dans la petite ville de Port-Ebène, vos PJ devraient avoir un objectif clair : trouver le plus rapidement possible le moyen de rallier les rivages du Salthar. Cependant, l'étrange coutume des Sylmarins consistant à se farder les paupières de poudre argentée devrait titiller leur imagination : y aurait-il un rapport avec Drogon, le roi aux yeux d'argent ? Laissez vos PJ déambuler librement et découvrir le secret des Perles d'ambre. Cette partie est principalement basée sur le role-playing ; voici les informations que vous pouvez leur dispenser au fil de leurs explorations :

— « Un navire en partance pour le Salthar ? Vous trouverez ça à la Grande Halle ! »

— « Pourquoi farder nos paupières d'argent ? Mais voyons, car telle est la Loi du Khôtâh ! »

— « Le Khôtâh est celui qui fixe les lois et règle les conflits. Il réside dans le Sanctuarbre »

— « Notre commerce est basé sur le troc, et vos "métaux" ont tout juste la valeur de leur poids. Seules les Perles d'ambre sont précieuses. On les pêche au creux des orchinacres, de splendides fleurs parasites qui s'épanouissent loin de la lumière, à partir d'une centaine de mètres de profondeur. Hélas, elles ne poussent que dans les eaux écumées par le Dragon-Léviathan, le dévoreur de navires. »

— « Nos Perles d'ambre sont offertes au Sanctuarbre qui fournit en échange l'Essence de Vie. »

1- Le quartiers des Conques. C'est le quartier le plus vivant de Port-Ebène. Attenant aux formidables hangars pour radeaux des cimes, il fourmille d'une activité débordante. On y décharge, échange, vend tout ce que les marins ramènent de leurs expéditions. Les aventuriers peuvent y obtenir une flûte de charmeur d'anguilianes ou un perroquet apprivoisé.

2- Les conques. Vastes hangars encombrés de poulies, câbles et outils, les conques sont constamment envahies par des nuées d'artisans affairés à la réfection des radeaux. Il est donc facile de s'introduire dans cette fourmilière pour voler une embarcation. De plus, la nuit, les conques ne sont pas gardées. Cependant, il est techniquement impossible de manœuvrer ces « monstres » à moins de 20 hommes d'équipage. Des PJ audacieux pourront dénicher lors d'une éventuelle fouille : une Cape sylmarine (idem elfique), deux fioles d'Essence de Vie (+1 PdV chacune) et deux harpons de nacre (Dég. 1d10). S'ils se font surprendre (10 % de chance par round), ils seront rapidement maîtrisés par une vingtaine de marins et conduits devant le maître des Cordées.

3- Quartiers marins. D'étroites ruelles sinuent entre les hautes façades de bois blanc, ornementées de balcons ouvragés, de passerelles élégantes. Sous les dômes délicats et les terrasses ensoleillées règne une ambiance hospitalière.

4- La Grande Halle. Cette véritable ville miniature sous dôme est une bravade continuelle aux lois de l'architecture et du commerce : des venelles jusqu'aux passerelles jetées entre deux étals anarchiques, tout ce qui peut se vendre ou s'échanger est exposé du sol au plafond. Au cœur de ces souks très animés, vos PJ pourront dégoter quelques établissements où se retrouvent les marins dès qu'ils sont à quai. Dans le vacarme des conversations et des exclamations des perroquets, ils pourront tenter de monnayer leur retour au Salthar. Du *Squale écartelé* au *Radeau ivre*, on leur réclamera toujours le même prix : une à deux Perles d'ambre par personne à pêcher sur le trajet. Si les PJ veulent faire descendre les prix ou avancer le jour du départ, ils devront impressionner ces rudes gaillards en gagnant un Défi ou en jouant à l'Arachnofolie. Le Défi est une épreuve de force et de bluff : chaque participant tente d'ouvrir à mains nues un plus grand nombre de mange-pieds (une plante ressemblant à une palourde géante) que son adversaire. La difficulté est bien évidemment croissante, mais on peut avoir recours à une liqueur étonnante qui décuple les forces ou foudroie. En termes de règle : jet de Force à chaque tentative, chaque gorgée de liqueur fait baisser d'un niveau le seuil de difficulté (ex : de difficile à moyen) si un jet moyen en Constitution est réussi ; dans le cas contraire, c'est le coma pour 1d10 heures.

a- L'Arachnofolie. C'est l'une des activités les plus prisées de Port-Ebène. Deux équipes de 2 à 4 joueurs s'affrontent pour déposer une balle de bois dans les « filets » (les buts) de l'équipe adverse. Chaque joueur est monté sur une araignée géante harnachée de cuir. Mais l'originalité de ce sport tient surtout à la nature du terrain : une vaste plate-forme enduite de mousses gélatineuses la rendant aussi glissante que de la glace. Un match se dispute en trois points. Pour faire avancer une araignée, il faut réussir un jet moyen en Équitation ou difficile en Dextérité (il faut réussir 4 jets pour traverser tout le terrain). En cas d'échec, n'hésitez pas à rendre le résultat spectaculaire : l'araignée se met à tournoyer en emportant tout sur son passage, elle rue et éjecte son passager, etc. Pour se saisir de la balle, il faut se pencher et l'attraper à bout de bras (jet moyen en Dextérité). Tous les coups sont permis, mais les affrontements ne sont pas meurtriers : ils ont comme résultats la chute du perdant et la perte de la balle. Les armes sont proscrites.

5- Le Sanctuarbre. Source de vie, seigneur des destinées et des lois, il est au centre de la culture sylmarine. Creusé au cœur de l'arbre lui-même, il s'organise en deux salles principales :

a) Le Khôtâh. Dans une vaste alcôve trône le Khôtâh, un gigantesque visage de bois sculpté dans la paroi, surmontant un bassin empli d'un liquide blanchâtre : l'Essence de Vie. C'est là que les Sylmarins viennent chercher des conseils, des jugements, des lois, et puiser l'Essence en échange de leurs Perles d'ambre.

b) L'Envers du décor. Derrière le visage de bois, à l'intérieur de l'arbre creux, se dissimule un formidable alambic permettant de transformer les Perles d'ambre en Essence de Vie. Colossale réalisation de Drogon, cette impressionnante machinerie permet aux Sylmarins de survivre. Si les PJ parviennent dans cette pièce (l'unique accès en est un passage secret qui débouche dans les ruines), ils seront accueillis par le maître des Cordées qui leur révélera toute l'histoire : « Jadis, celui que nos ancêtres nommaient l'homme-aux-yeux-d'argent vint du nord, en quête d'une cité cachée dans les profondeurs. Nous n'étions qu'une peuplade primitive à l'agonie car stérile. Tout en poursuivant ses recherches, il développa notre savoir, inventa les techniques de plongée et fonda Port-Ebène. Il découvrit les Perles d'ambre et en tira l'Essence, ce liquide qui permet à notre peuple fragile de soigner les maladies et de vieillir moins vite. Mais un jour, il trouva ce qu'il cherchait dans le territoire du Dragon-Léviathan et disparut à jamais. Son plus fidèle compagnon, mon ancêtre, scella sa demeure et créa le Khôtâh, un dieu de pacotille destiné à unir les Sylmarins et assurer leur survie. Il s'autoproclama maître des Cordées, gardien du Sanctuarbre. Notre peuple oublia l'étranger aux yeux d'argent, mais resta fidèle au Khôtâh qui faisait les lois et prévoyait les catastrophes. À pré- ▷

sent, je dois assumer ce rôle afin que la source ne se tarisse jamais ; je maintiens l'illusion grâce à mes talents héréditaires de magicien. Ne me trahissez point car je suis le destin de ce peuple… » (Pour s'assurer du silence des PJ, il leur offrira une Cuillère de Murlynd et des Bottes sylmarines (idem elfiques) héritées de ses ancêtres). Et oui, ce sont les Maîtres des Cordées qui ont instauré la tradition du fard argenté en mémoire de Drogon !

c) L'accès secret. Conduisant des ruines au cœur du Sanctuarbre, ce long boyau taillé dans une branche est protégé par des illusions destinées à intimider tout envahisseur : une zone de Cécité, des Rumeurs illusoires imitant des feulements rauques ; et un Piège de Léomund protégeant la porte.

6- Les ruines originelles. Vestiges de la première colonie organisée autour du Sélénite, elles dominent la ville. On prétend que les esprits de l'océan viennent s'y repaître des imprudents qui s'y aventurent. En fait, les ruines ne sont hantées que par un vieil ermite peu commode qui, grâce à ses talents d'illusionniste (niv. 5), s'assure une tranquillité à toute épreuve. Si les PJ bravent ses tours, il acceptera de leur révéler l'accès secret du Sanctuarbre.

7- La demeure du maître des Cordées. Gardien du Sanctuarbre, c'est la plus grande autorité de Port-Ebène. Il accueille les PJ avec bienveillance, répondant à toutes leurs questions, excepté ce qui concerne de près ou de loin le passage de Drogon. Si les PJ lui ont été amené à la suite d'un vol, il leur demandera de se racheter au cours d'une partie d'Arachnofolie avec harpons. Il ne leur révélera rien d'autre, mais leur confirmera que la Grande Halle est l'endroit le plus sûr de trouver un navire.

Lorsque les PJ ont réuni toutes les conditions pour embarquer à bord d'un navire, ils appareillent pour les côtes du Salthar. Leur périple peut être compliqué à loisir (participation aux « tâches ménagères », abordage d'un vaisseau pirate, etc.). Le trajet passe par le territoire du Dragon-Léviathan (où Drogon a jadis disparu), où les PJ sont obligés de participer à la pêche aux Perles pour s'acquitter du prix de leur voyage.

Abîmes végétales

Porté par les alizés, le radeau file rapidement sur les cimes : en deux jours, il atteint le territoire du Dragon-Léviathan. Un mélange d'excitation et de superstition flotte parmi l'équipage : chacun sait que pour recueillir les Perles d'ambre, il va falloir rester de longues heures dans cette zone où rôde le monstre. On confie à chacun un curieux équipement : un filtre respiratoire composé d'une membrane plaquée sur le visage par une armature de cuir (à partir du 3e palier les végétaux exhalent des vapeurs toxiques ; en cas d'oubli : -1 PdV/round) ; quatre « stabs », sortes de gants se dépliant comme des ailes de chauve-souris permettant d'augmenter la surface de portance et de se stabiliser à un niveau donné ; un matériel complet d'escalade.

Emporté par le poids de votre équipement, vous descendez lentement, dans l'extraordinaire feuillage qui se referme au-dessus de vous. Le chant des alizés fait place à une symphonie de cris, d'appels, d'exclamations animales feutrés. Le soleil devient une pénombre émeraude où filtrent d'immenses colonnes de lumière par les rares trouées. Pendant la découverte des profondeurs : ♪ **Ambiance sous-marine/Atlantis 9 : The legend of manatees**. Pendant les dangers et péripéties : ♪ **Ambiance suspense/Atlantis 11 : Shark attack**.

La table des paliers

La densité de feuillage de l'océan Vert reproduit des propriétés proches du milieu aquatique. Cette table est destinée à simuler l'angoisse et l'excitation des plongeurs s'enfonçant vers les abîmes. L'océan est organisé en cinq paliers, couvrant chacun une tranche de 50 mètres (Mvt des PJ : 2 tours/pallier). Chaque tour, tirez 1d8 pour tous les PJ se trouvant dans un pallier donné.

Laissez aux PJ le plaisir de ramener quelques Perles, puis, alors qu'ils pêchent dans les profondeurs…

♪ **Action terrifiante/Predator II 9 : Swinging rude boys**. *Un profond silence s'abat soudain sur l'océan, tandis qu'une symphonie de bruissements et de raclements monte des profondeurs. Une ombre gigantesque vous frôle dans un fracas de branchages, fonçant vers la surface. L'espace d'un instant, vous apercevez une multitude de rouages mécaniques, composant la silhouette d'un monstrueux serpent de mer : le Dragon-Léviathan. Aussitôt après suivent une déflagration et des cris : le radeau est attaqué ! Vous réalisez à peine ce qui se passe, que la forme titanesque regagne bientôt les profondeurs, cédant la place à un silence de mort.*

	Palier 1 0 à -50 m	Palier 2 -50 à -100 m	Palier 3 -100 à -150 m	Palier 4 -150 à -200 m	Palier 5 Les Brumes
1	Squales	Remontée (40 m)	Remontée (50 m)	Remontée (60 m)	Sirène
2	Anguilianes	Pieuvre	Sylvôse	Sylvôse	Sylvôse
3	Rien	Anguilianes	Perle	Perle	Perle
4	Rien	Rien	Rien	Perle	Spores
5	Rien	Rien	Rien	Rien	Spores
6	Rien	Rien	Perle	Sylvôse	Sylvôse
7	Anguilianes	Pieuvre	Sylvôse	Perle	Remontée (70 m)
8	Squales	Squales	Avarie	Sirène	Sirène

Squales forestiers (1d4 mâles). Équivalent des Ascalions (BFR p. 14). Leurs nageoires ont évolué en palmes souples, dont on tire les stabs.

Pieuvre à fourrure (1). Équivalent de Pieuvre géante (BM p. 232, jet de gaz aveuglant, *cf.* sort Cécité) se déplaçant de branche en branche.

Anguilianes (2d10). Équivalent des Anguilles des algues (BM p. 13). Elles sont rendues inoffensives par le son des flûtes sylmarines (jet moyen en Musique).

Avaries. Tirez 1d4. 1-2 : un des stabs se brise, ralentissant l'un des PJ (3 tours/palier) ; 3-4 : filtre respiratoire hors d'usage.

Sylvôse. La fermentation de l'humus des abîmes produit des vapeurs hallucinogènes qui passent à travers le filtre (durée de l'effet : 1d10 rd).Tirez 1d4. 1-2 : persuadé d'être en surface, l'un des PJ ôte son équipement ; 3-4 : syndrome du Grand Vert : le PJ converse avec des créatures imaginaires et refuse de remonter.

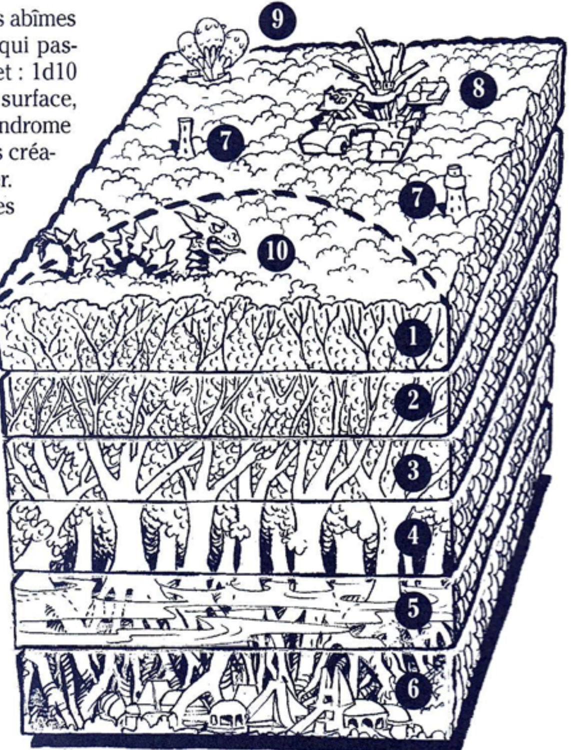
Remontée subite. Les Méduses sont des créatures couvertes de ventouses qui peuvent subitement se gonfler d'air chaud. Lors de leur remontée, elles attrapent tout ce qui passe à leur portée et l'entraîne à grande vitesse vers la surface, à travers les branchages (Dég. : 1d4 tous les 10 m de remontée).

Sirènes sylvestres (1d4). Équivalent des Néréïdes (BM p. 211). Lors de la plongée, elles ne tenteront aucune attaque, essayant seulement d'entraîner les PJ vers les profondeurs par leur chant envoûtant.

Spores. Dans les brumes des abîmes, moisissures, champignons et mousses produisent des spores mortelles (tirez 1d4, effet avec masque/sans masque) : 1 : poison L/M ; 2 : poison K/L ; 3 : rien/ Sommeil ; 4 : Ralentissement/Oubli.

Vue en coupe de l'océan Vert

1. 1er palier
2. 2e palier
3. 3e palier
4. 4e palier
5. Les Brumes
6. La cité des Titans
7. Phares
8. La cité des Sylmarins
9. Site du naufrage de la kwalifière
10. Le léviathan

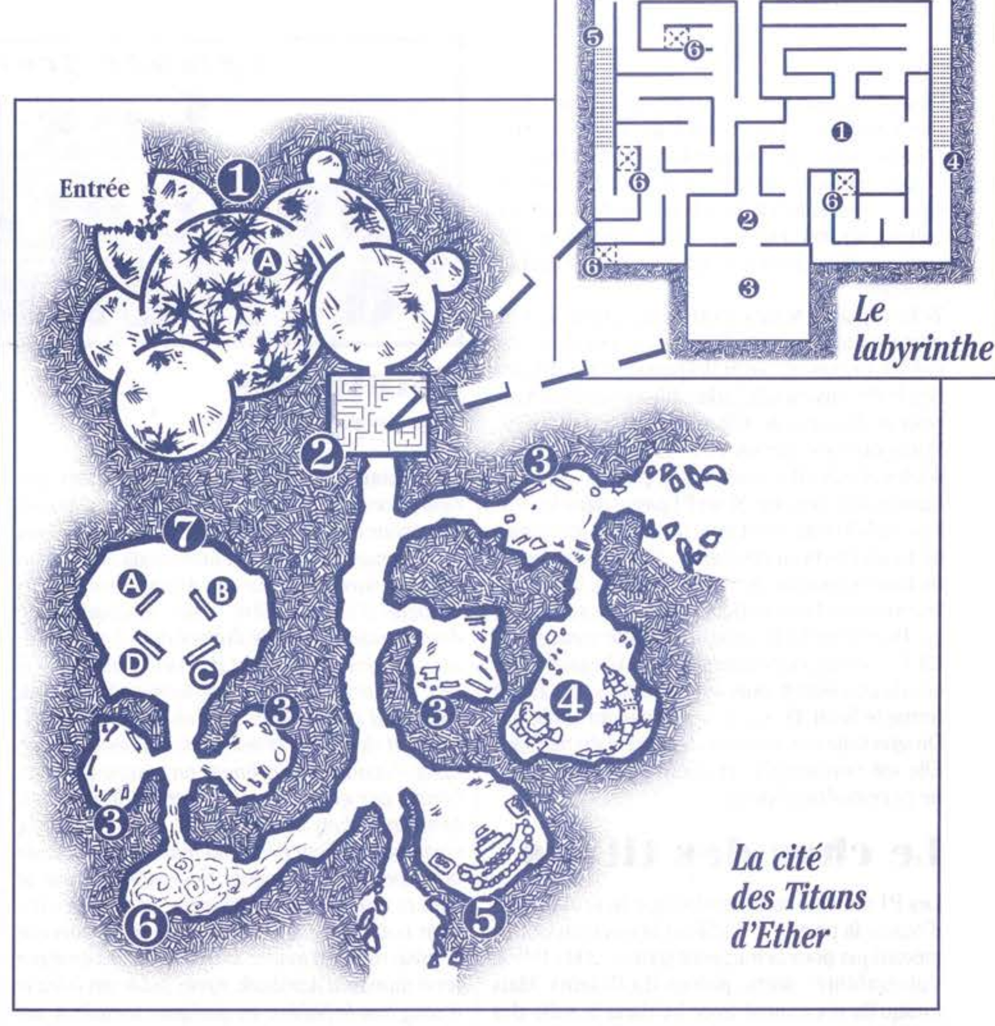


Le radeau des Sylmarins vient d'être anéanti par le Dragon-Léviathan. Tout secours est illusoire, et les survivants (une poignée, dont les PJ éventuellement restés à bord) s'apprêtent à être dévorés par les squales forestiers ! Pourtant, Drogon s'est trouvé un jour dans la même situation et il s'en est sorti. Laissez les PJ réfléchir, en faisant au besoin intervenir Kwalish pour les aider. S'ils ne peuvent pas aller vers le haut, il ne leur reste que les abîmes.

Un parfum d'éternité

♪**Ambiance « planante »/Atlantis 8 : In the kingdom of spirits.** *Vous parvenez enfin au niveau des racines, formidables arches végétales enchevêtrées. Malgré les vapeurs, la trouée laissée par le Léviathan est facile à suivre. Au fin fond des abîmes, les brumes semblent s'éclaircir, révélant les arêtes fantomatiques de gigantesques vestiges de pierre dévorés par les racines. Vous réalisez alors que tout autour de vous, sur des kilomètres carrés, l'océan Vert s'élève sur les ruines d'une cité titanesque ! Le sol régulier que vous foulez à présent est le dôme de l'ultime bâtiment encore dressé.*

Vos PJ viennent de découvrir une ancienne cité terrestre des Titans d'Éther. Tout est à leur l'échelle : les plafonds noyés dans les brumes culminent à une trentaine de mètres, et l'ensemble est taillé d'une seule pièce dans un matériau, translucide comme une eau bleu marine figée. A l'intérieur des parois, des figures géométriques luminescentes et mouvantes constituent l'unique décoration. Au cœur de cette Olympe engloutie, la magie subit des distorsions (chaque sort lancé a 40 % d'être remplacé par un effet de la table des Baguettes prodigieuses, GdM p. 183) et les heures s'écoulent 5 à 10 fois plus vite qu'à l'extérieur.



1- Les mondes-bulles. Par une faille du dôme, les PJ pénètrent dans un réseau de micro-environnements : l'ancienne réserve des Titans qui maintenaient leurs sujets d'expérimentation dans leur milieu naturel. Les premières racines qui ont donné naissance à l'océan Vert sont parties de là, après un dérèglement de leur vitesse de croissance ! C'est maintenant le territoire des Sirènes sylvestres. Leur reine carnivore vit au creux d'un arbre gigantesque (A), entourée des dépouilles des Sylmarins capturés. Elle rêve d'envahir la cité, mais les subtilités du labyrinthe l'en empêchent.

2- Le labyrinthe d'expérimentation comportementale. Créé pour tester et analyser les réactions des « cobayes », c'est le seul endroit à échelle humaine. On y pénètre par une porte qui se referme automatiquement derrière le dernier PJ.

— **Trappes** (6). Il faut réussir un jet difficile en Dextérité pour ne pas y tomber (épieux : 6d6).

— **Sphères illusoires** (4). Cette longue coursive (100 m) est composée de deux parties inclinées, descendante puis ascendante. Lorsqu'on arrive au point le plus bas, on découvre un petit renfoncement dans le mur... tandis que deux énormes sphères hérissées de pointes apparaissent devant et derrière, roulant silencieusement vers le bas ! Comptez à haute voix jusqu'à 10. Passé ce délai, les PJ restés dans le couloir sont indemnes (les sphères sont des illusions), tandis que ceux qui ont choisi le renfoncement sont cisaillés par une guillotine (10d6).

— **Sphères réelles** (5). Même piège, mais les sphères descendent bruyamment : ce ne sont pas des illusions (Dég. 10d6) ! Le renfoncement est ici sans danger.

— **Otyug** (1). L'arrivée des PJ interrompt son état d'animation suspendue. Il attaque aussitôt (BM p. 224).

— **Mur prismatique** (3). L'unique issue est obstruée par un étrange mur mouvant, composé des couleurs de l'arc-en-ciel (MdJ p. 216). Devant est posé une énorme vasque de cristal bleuté. Si un PJ la touche, une voix aux consonances étranges résonne dans sa tête : « Derrière le spectre se trouve l'issue, mais pour passer tu dois, en magie, payer le tribut. » Pour dissiper le Mur, il faut déposer dans la vasque (2) autant d'objets magiques que de couleurs (sept). Lorsque la dernière couleur s'efface, un sort de Désintégration s'active dans la vasque. Au-dessus de la sortie, libre, apparaissent alors de curieuses étoiles scintillantes (de 1 à 5... selon les performances des PJ dans le Labyrinthe !).

3- Ruines. Salles vides ou encombrées de vestiges hétéroclites aux fonctions inconnues. 30 % de chance d'y rencontrer un Golem (1d4. 1 : Chair ; 2 : Argile ; 3 : Pierre ; 4 : Fer ; BM p. 126).

4- La forge. Noyé dans la brume, ce gigantesque « atelier des dieux » abrite des maquettes de Golems de toutes formes, à l'effigie de races connues et inconnues (dont un Golem d'argile, qui s'anime au dernier moment pour attaquer les intrus !). Un coin de la salle est occupé par des ébauches du Léviathan : un serpent de mer mécanique créé par les Titans d'Éther pour servir de « chien de garde ». Sur son territoire, il attaque tout objet mobile supérieur à 10 m (c'est pourquoi il détruit régulièrement les radeaux sylmarins !). Au centre de la pièce trône un gigantesque golem mécanique (10 m) comportant des trappes d'accès prévues pour des êtres humains. Quatre personnes peuvent être enchaînées dans un espace aménagé à l'intérieur du thorax, devant des leviers de commande. Chaque PJ contrôle ainsi (par un jet moyen en Dextérité chaque round) 1 : la marche, 2 : le bras gauche (pour combattre, faire aussi jet d'att. TAC0 5, Dég. 3-30), 3 : le bras droit (idem), 4 : un souffle de feu (Dég. 6-60, 3/j, JdS 1/2).

5- L'Orgue mystique de Heward. Au centre de cette immense salle baignée de lumière tamisée trône un orgue gigantesque, dont les tuyaux de cuivre, de cristal et d'or montent aussi haut qu'une cathédrale. Heward, qui fut l'un des plus célèbres Titans d'Éther, a construit ici l'unique réplique de son fabuleux orgue (GdM p. 108-109) ! Quiconque essaye d'en jouer doit faire un jet très difficile en Instrument de musique (ou héroïque en Dextérité). Si le PJ joue juste, jetez 1d6 : 1-2 : tirez un effet de la table des Baguettes prodigieuses ; 3-4 : le PJ gagne un objet magique au hasard (table GdM p. 155) ; 5 : le PJ produit immédiatement l'effet d'un sort au choix (de prêtre niv. 1 à 5, ou mage niv. 1 à 7) ; 6 : le PJ gagne 1 niveau. S'il joue faux, considérez les effets permanents p. 109 (1 : Métamorphose en crapaud ; 2 : Surdité ; 3 : Confusion ; 4 : Alignement inversé ; 5 : Obligation de parler en vers ; 6 : -1 niveau).

6- Les brumes-mémoire. Dans cette pièce flotte un brouillard ayant la propriété de capter les émanations cérébrales et de les restituer sous la forme « d'hologrammes ». Lorsque les PJ entrent, ▷

ils sont assaillis par une vision grandiose : dans une immense pièce comportant quatre portes titanesques, le roi Drogon (plus jeune) livre un combat épique contre le Léviathan. Le monstre blesse cruellement le roi à la tête, juste avant que celui-ci ne traverse l'une des portes et ne disparaisse. Puis la porte se referme, et le Léviathan se retire.

7- Les quatre Seuils. Cette salle abrite quatre portes noires de 20 m de haut, gravées de signes cabalistiques et cosmologiques. Ce sont des Seuils dimensionnels, jadis utilisés par les Titans pour se déplacer. **A** : Effondré et hors d'usage. **B** : Porte ouverte sur un ciel étoilé criblé d'astéroïdes. Ce Seuil menait sur la planète Étherne, maintenant détruite. Si un PJ passe dans le vide, il perd 5-50 PdV/rd et doit réussir un jet moyen en Dextérité pour revenir. **C** : Porte ouverte sur un fond océanique. Si un PJ la franchit, il aperçoit les contours fantomatiques d'une cité sous-marine. Une formidable créature liquide vient aussitôt l'observer, communiquant par ultrasons. Elle sonde son esprit, puis le rejette dans la salle et ferme le Seuil. **D** : C'est la porte empruntée par Drogon (elle conduit dans les forêts du Salthar). Elle est condamnée, et aucune force humaine ne parviendra à l'ouvrir...

Le choc des titans

Les PJ doivent comprendre que le seul moyen d'ouvrir la porte est d'utiliser la force du Golem mécanique pour la fracasser (porte : 200 « PdV ». Vulnérabilité : sorts, poings du Golem). Mais lorsqu'ils reviennent avec lui dans la salle des Seuils...

♪**Action héroïque/Willow 2 : Escape from the tavern**. *Soudain, les fondations de la cité tremblent, tandis que dans un fracas épouvantable le mur explose, livrant passage au monstrueux Léviathan ! Profitant de la brèche ainsi créée, un groupe de sirènes sylvestres s'engouffre à sa suite et envahit la cité, semant le chaos et la destruction sur son passage. Le combat des Titans vient de s'engager !*

Rendez cet affrontement épique : les PJ, à l'intérieur du Golem, doivent soutenir l'assaut du Léviathan tout en essayant d'ouvrir une brèche dans la porte, tandis que la reine des sirènes, sonnant une Conque de destruction (idem Trompe, GdM p. 210), conduit son peuple à l'assaut des deux titans à la fois ! Les superstructures de la cité sont soumises à de formidables ondes de choc et les explosions s'enchaînent. Au plus fort de l'action, le Golem traverse la porte de son poing d'acier : les PJ n'ont plus qu'à se laisser glisser le long du bras (jet difficile en Dextérité) pour s'introduire dans la brèche. Au même moment, la cité s'effondre dans un fracas de fin du monde et un souffle rugissant projette les PJ au-delà du Seuil. Lumières. Douleur. Ténèbres...

Episode Trois

Les conquérants d'ArchaOs

Printemps de cendres

♪**Ambiance/Willow 1 : Elora Danan.** *Les heures ont filé comme les nuages dans le ciel. Vous vous éveillez dans l'air curieusement doux du petit matin, comme si l'hiver avait subitement cédé sa place au printemps. Allongés sur le talus herbeux d'une clairière, vous remarquez une étrange odeur de brûlé flottant dans l'atmosphère... Soudain, résonnent des petits rires cristallins. Autour de vous se matérialisent fées, lutins, gnomes et esprits follets, tous en habits de guerre, sonnant clochettes et trompettes, alors qu'un farfadet s'avance en inclinant un couvre-chef carbonisé par endroits : « Bienvenue Gentilsêtres, bienvenue dans la forêt sacrée du marquis d'O, souverain du Petit Peuple et humble serviteur de notre pauvre roi Drogon. Heureusement que je vous ai reconnu, maître Kwalish... car à dire vrai, nous nous apprêtions à vous occire ! Depuis que le trône royal est tombé, la forêt est parcourue par les éclaireurs d'Azroliark. Après avoir mis à feu et à sang tout le Salthar en quelques semaines, nul doute que cette créature démoniaque compte maintenant faire le siège de la Citadelle du Matin, la dernière forteresse libre de ce royaume. En fait, son hideuse armée d'orques et de morts-vivants est en ce moment même en train d'incendier la plaine, à deux pas d'ici... Mais qu'avez-vous donc à ouvrir ces grands yeux ? A croire que je vous apprends quelque chose ! »*

Ce surprenant discours amène quelques explications, fournies par le marquis lui-même, tandis qu'il conduit ses hôtes vers la Citadelle du Matin. Tout d'abord, le marquis d'O est le chef de la police secrète du Salthar (essentiellement constituée de lutins espions). C'est un vieil ami de Kwalish et surtout un fidèle du roi Drogon, qu'il a rencontré en ce même endroit... des dizaines d'années plus tôt ! A l'époque, Drogon avait surgi de nulle part, nanti d'une vilaine blessure à la tête. Le pauvre diable semblait incapable de conserver longtemps le moindre souvenir, mais son extraordinaire vivacité d'esprit lui avait rapidement acquis la sympathie du Petit Peuple. Les lutins avaient décidé de l'aider, et bien leur en prit, puisque cette coopération les conduisit ensemble jusqu'au trône du Salthar (de cette époque date la « colonisation » de la ville de Krönberg par les lutins, *cf.* CB 77).

De fait, le marquis d'O siège habituellement au palais, mais il a dû fuir après les événements de ces dernières semaines. Eh oui, il semblerait que les PJ aient passé plus de temps que prévu dans les abîmes de l'océan Vert ! Résumons la situation. Après s'être emparé de Kabaal, le Prédateur des Ombres est retourné à Krönberg. Enivré par les pouvoirs de la hache, il a déposé Drogon en le faisant passer pour fou, avant de se sacrer lui-même empereur. En une nuit, il a fait disparaître le roi et massacré tous les membres du Conseil royal, ainsi que les principales familles nobles. La capitale a connu un véritable bain de sang, tandis que les opposants étaient balayés comme des fétus de paille. Ralliant des armées humanoïdes descendues des montagnes, Azroliark a entrepris une conquête éclair du royaume, complètement paralysé par cette attaque venue de l'intérieur. Désespérés, les derniers fidèles ont fui vers le sud jusqu'à la Citadelle du Matin, dont s'approchent maintenant les armées démoniaques.

Après avoir pansé les blessures des PJ (potions de Grand Soin), les lutins les conduisent à l'orée de la forêt. La Citadelle du Matin est perchée sur un pic, à une journée de marche vers le sud. Mais entre elle et les aventuriers s'étend un champ de bataille dévasté...

♪**Action terrifiante/Predator II 7 : El Scorpio**. *Le soleil s'éclipse telle une ombre rougeâtre, tandis que les nuages viennent couvrir la terre de leur linceul. Au loin, dans la plaine, les légions d'Azroliark achèvent de massacrer une armée de résistants. Dévalant une colline, un groupe de chevaliers fuit une compagnie orque, lorsque le Prédateur des Ombres se matérialise tout à coup devant eux. Il avance, maniant Kabaal comme un possédé. Le vent se met soudain à hurler. La hache danse et virevolte, frappant dans un bruit de tonnerre... tandis qu'autour du Prédateur, les dizaines de morts s'animent et se relèvent, venant grossir le flot de ses légions macabres !*

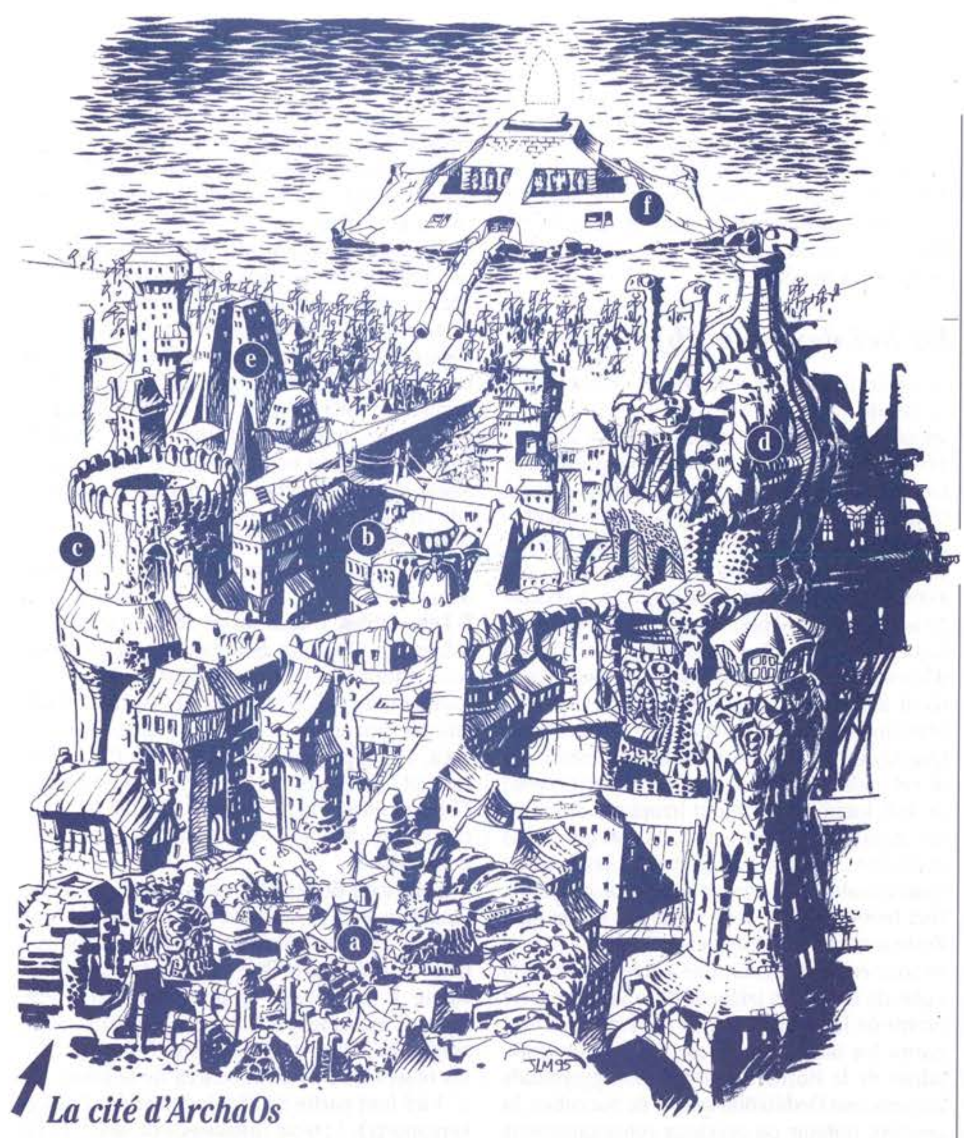
Les armées du Prédateur sont en route vers la Citadelle. Quel que soit le moment choisi, les PJ vont devoir traverser la plaine au milieu des campements d'orques et de morts-vivants. A eux d'en imaginer le moyen (invisibles, déguisés, de nuit, etc.). S'ils se font repérer, improvisez une poursuite épique jusqu'aux portes de la Citadelle, en faisant au besoin intervenir les forces alliées (ex : un commando d'esprits follets qui les enlèvent par les airs) pour les aider.

La Citadelle du Matin

Après avoir été identifiés, les PJ pénètrent dans la Citadelle du Matin. L'endroit fourmille d'activité et se prépare manifestement à subir un siège. Les PJ sont libres de faire ce qu'ils veulent tandis que Kwalish s'entretient avec le dernier seigneur du Salthar, le duc Korn de Tagelberg, ainsi que sa compagne, une prêtresse appelée la Dame de l'Aube. C'est le moment de réapprendre des sorts, gagner un niveau, sortir espionner l'armée ennemie, etc. Puis...

Par ordre d'apparition à l'écran

- **Faucheur d'obscur** : DV 4+4, PV 30, CA 5, TAC0 17, Att. 1-3/1-3/1-6/1-4 (*cf.* Gargouille, BM p. 109).
- **Wiverne** : DV 7+7, PV 50, CA 3, TAC0 13, Att. 2-16/1-6 (BM p. 298).
- **Sylmarin standard** : DV 1, PV 6, CA 10, TAC0 20, Att. 1, Dég. 1-10 (harpon).
- **Maître des Cordées** : Guerrier 9/Magicien 7.
- **Dragon-Léviathan** : DV 20+40, PV 200, CA -8, TAC0 5, Att. 1, Dég. 8-80, Mvt : Vol, Diam. 7 m, Long. 50 m.
- **Golem** : PdV 150, CA -5.



La cité d'ArchaOs

♪Ambiance/Predator II 11 : End title. *Trois jours après votre arrivée, un groupe de gardes d'élite vient vous chercher. Franchissant divers barrages, vous empruntez de nombreux passages secrets et portes dérobées avant de pénétrer dans un sanctuaire au cœur de la citadelle. Le duc et sa dame vous accueillent, tandis que Kwalish annonce : « Compagnons, l'heure est grave. La Dame de l'Aube est entrée en contact avec les esprits divins, et nous savons maintenant que le roi Drogon n'est pas mort. Pour une raison inconnue, Azroliark l'a banni au plus profond des Abysses, en un lieu terrible : le Continent des Morts. D'après ce que l'on en sait, l'endroit est constitué d'une gigantesque ville-nécropole nommée ArchaOs, où les mortels du plan Primaire ne peuvent pas physiquement survivre. Pourtant, nous n'avons pas le choix, le royaume ne se relèvera jamais sans Drogon. Pour le retrouver, il n'y a qu'une seule solution : envoyer un groupe de mercenaires efficaces, entraînés, et surtout... incarnés dans un corps capable de survivre dans les Abysses !*

Voici donc le prochain défi des PJ : s'incarner dans un nouveau corps pour aller délivrer le roi Drogon (en dédommagement, ils recevront 30 000 PO) ! Pour cela, la Dame de l'Aube va utiliser une version modifiée du sort Projection astrale (*cf.* MdJ p. 267). Elle conduira le corps astral des PJ jusqu'aux Abysses où ils s'incarneront momentanément dans l'enveloppe corporelle « empruntée » à des créatures des plans Extérieurs. L'une d'elles (Quartzy) a été spécialement choisie pour son talent de « détecteur de quartz » : en effet, la couronne de Drogon étant entièrement taillée dans ce minéral, il suffit de suivre sa trace pour localiser le roi (une technique classique, brevetée par Kwalish dans *Naufrage au centre de la terre*).

Quand les PJ parviendront sur ArchaOs, imposez ou faites choisir à vos joueurs un nouveau corps parmi les six proposés p. 72 et 73. De leur ancien personnage, conservez : la personnalité, l'alignement, l'Intelligence, la Sagesse, les compétences (recalculées à partir des nouveaux Traits), les Talents originels propres à chaque classe et les sorts mémorisés. Du nouveau personnage, prenez : les caractéristiques et son défaut. Sur ArchaOs, les sorts mémorisés peuvent être lancés sans composant matériel, mais ils ne sont récupérables ni par les mages (pas de livre de sorts), ni par les prêtres (pas de dieu accessible). Seuls les objets magiques « puissants » (2 000 PX ou plus) peuvent passer d'un plan à l'autre. Toutes les autres possessions des PJ restent sur le plan Primaire. Si l'un d'eux est tué, son esprit est brutalement renvoyé dans son vrai corps : il doit alors réussir un Choc métabolique ou perdre 8-80 PdV, et un JdS contre Mort magique ou perdre 1 niveau.

Lorsque tous les préparatifs ont été réglés, lisez ou paraphrasez :

♪Ambiance suspense/Predator II 8 : This is history. *Chacun de vous est allongé sur un autel de basalte. Vos tempes et vos poignets sont reliés par d'étranges fils d'or à des instruments à l'aide desquels Kwalish mesure sans cesse vos fonctions vitales. Un énorme diamant bleu pulse en sourdine. La Dame de l'Aube entonne une profonde litanie. Pulsations. Litanie. Battements. Vous sombrez... et le grand voyage commence !*

Les dieux sentinelles

♪Ambiance « planante »/Dracula 14 : Ascension. *Guidés par la Dame de l'Aube, vos corps astraux voyagent en formation serrée, reliés à votre double terrestre par un frêle cordon d'argent. Vous traversez le flot brillant et tumultueux du plan Astral, loin, toujours plus loin vers les Abysses. Au bout d'un temps indéterminé, alors que la « côte » du Continent des Morts apparaît (sous la forme d'une large bande sombre), vous êtes brusquement arrêtés dans votre course, et vous chutez sur le pont d'un gigantesque drakkar d'or, croisant au large des Abysses. À bord, trois étranges personnages auréolés de puissance vous accueillent : un guerrier en armure, une jeune femme voilée et un nain difforme.*

Il s'agit de Thor, Freya et Loki, des dieux d'Ysgard venus examiner les étranges phénomènes qui se produisent sur ArchaOs (manifestations de la puissance du Dieu Mort et ouverture d'un Seuil sur le plan Négatif). N'ayant aucun droit d'accès au Continent des Morts, ils y ont dépêché une compagnie de Berserkers d'Ysgard, des guerriers fanatiques dont ils sont sans nouvelle. Sans révéler leur nature divine, ils questionneront chaque PJ sur les raisons de sa présence et évalueront son âme. Si le PJ testé adopte une attitude brave et fière face à Thor (role-playing et jet moyen en Charisme), le dieu révèle l'existence des Berserkers et assure au PJ qu'ils l'aideront... s'il les retrouve. S'il est galant et attentionné envers Freya (role-playing et jet difficile en Sagesse), elle lui offre 4 Moments d'héroïsme (chacun correspond à un bonus de +12 sur un jet de d20, n'importe quand, au choix du joueur). Enfin, s'il parvient à contrer les perfidies verbales de Loki (role-playing et jet très difficile en Intelligence), il lui offre 1 pt définitif en Intelligence. Après quoi, les PJ reprennent leur voyage vers ArchaOs.

ArchaOs !

♪Ambiance suspense/Dracula 2 : Vampire hunters. *Vos corps astraux ont traversé le temps et l'espace, et voici qu'enfin vous touchez au but. Une déchirure s'entrouvre dans le plan Astral et vos esprits franchissent la porte du Continent des Morts. Douleur. Roulé-boulé sur le sol de pierre. Douleur encore. Puis la sensation de vos nouveaux corps, étranges, puissants... Vous êtes tous là. Derrière vous, les contours de la porte dimensionnelle crépitent dans l'espace, en attendant votre retour. Devant, quelque part au cœur de cette mégapole baroque, résonnent les pulsations du roi Drogon. Il est temps de défier les horreurs qui hantent ces mausolées de pierre ; il faut maintenant vous battre, et vaincre, pour libérer un souverain. Bienvenue dans ArchaOs !*

Tels de gigantesques monstres de pierre endormis sous le ciel ténébreux, les mausolées d'ArchaOs surplombent de plusieurs centaines de mètres l'enchevêtrement des bas quartiers. Reliés entre eux par de majestueux ponts de granit, on y circule à pied ou à bord des jugger- ▷

nauds : des chariots munis de quatre énormes roues en pierre assemblées autour du squelette d'une créature de grande taille. Ils peuvent accueillir jusqu'à six personnes en plus du conducteur, qui pilote à l'aide d'un simple levier de commande (le chariot étant animé par magie nécromantique).

La ville est habitée par toutes sortes de morts-vivants. Les autres créatures des Abysses ou des plans voisins (Limbes, Acheron...) sont beaucoup plus rares et considérées comme étrangères, voire intruses. A chaque fois que les PJ rencontrent une créature, celle-ci a un pourcentage de chances égal à son niveau de sentir leur aura de mortels, ce qui provoque aussitôt son hostilité (s'il s'agit d'un prêtre mort-vivant, il essaiera de les repousser, exactement comme un mortel peut tourner un mort-vivant ; remplacez les résultats D par T). Il n'existe pas d'ordre établi en dehors de la Horde, une assemblée de morts-vivants soumise à Azroliark, qui tente d'enrôler un maximum de ses semblables sous la bannière du Dieu Mort.

Au cours de cet épisode, ne laissez jamais aux PJ le temps de se reposer : tantôt chasseurs, tantôt proies, ils doivent traverser ArchaOs dans un suspense permanent, partagés entre l'héroïsme et la terreur. Pendant leurs déplacements et les Sombres Événements : ♪ **Ambiance suspense/Dracula 2, 8, 9 ou 10**.

Sombres événements

Tirez un d8 toutes les 20 minutes (ex : de la nécropole à la Nef, il faut 40 mn à pied, 10 mn en juggernaud).

1- 2d6 Gargouilles lancent un raid depuis les hauteurs.

2- Un geyser jaillit du sol (idem Colonne de feu).

3- Le Revenant (BMFR p. 124) d'un défunt ennemi des PJ revient pour se venger (ex : Revenant de Zorazaane si les PJ ont joué *Naufrage au centre de la terre*).

4- 1d4+16 Tentacules noires (*cf.* sort) jaillissent d'une crypte.

5- Le puissant Khanibal Khan et 10 Ogres des Limbes (idem baron Blême) défient les PJ au Frontal Kombat (voir Gwô & Millord p. 76-78). Les deux groupes s'affrontent à un contre un, à bord de juggernauds fournis par le khan.

6- Dans le ciel noir résonne un grondement de tonnerre... ressemblant au feulement d'une créature !

7- Une pluie de sang brûlant s'abat sur la ville (-3d10 PdV, JdS : 1/2).

8- Les PJ ressentent un intense malaise (-2 PdV) tandis que la gigantesque forme invisible du BehemOth traverse les airs au-dessus d'eux. S'il est provoqué, il enlève un PJ et l'emprisonne dans la Cage.

La nécropole basse (a)

C'est ici, dans le pire des bas quartiers, que débarquent les PJ : tirez 1 événement tout de suite, puis 1/10 mn. Pour regagner le plan Primaire, ils devront emprunter la même porte qui les a amenés afin d'être libérés de leur corps d'emprunt. Par contre, le retour est plus facile pour Drogon : il n'a qu'à briser une amulette d'Asile (MdJ p. 264), remise aux PJ par la Dame de l'Aube avant le voyage, pour être aussitôt transporté physiquement dans la Citadelle du Matin. Les pulsations de la couronne conduisent vers la Nef des Fous.

La Nef des Fous (b)

Au cœur du formidable enchevêtrement de ses ogives de marbre, la Nef accueille les créatures les plus marginales d'ArchaOs, qui viennent y savourer un Élixir de Cerveau ou goûter aux bienfaits d'un bain de vapeurs empoisonnées. L'intérieur semble tout droit sorti des cauchemars d'un architecte dément : balcons d'albâtre, passerelles d'ossements et escaliers inachevés s'entrelacent dans une totale anarchie. Au centre de la Nef trône la Cible : un gigantesque gong sur lequel sont « projetés » les indésirables (un gong d'Immense Faim – idem Carillon – judicieusement installé par le patron). En bref, un établissement peu recommandable ! Cependant, Quartzy est formel : les pulsations proviennent de cet endroit et plus précisément de la cuisine ! De fait, lorsque les PJ font irruption au milieu des gigantesques fourneaux, ils aperçoivent la couronne... tandis que quatre goules sont en train d'émincer les restes de son propriétaire. Fort heureusement, il ne s'agit pas de Drogon. Reste à savoir où est le roi à présent ! Le patron se souvient que la couronne a été vendue à son « plat du jour » (un tricheur de la veille) par un prêtre de la Cage. Si vos PJ vont faire un tour parmi les tables où Ogres des Limbes, capitaines de la Horde et pilotes de juggernauds contemplent l'exhibition lascive de Succubes, ils peuvent obtenir de précieux renseignements (ex : le prince des Cendres peut rendre toutes sortes de services ; un groupe d'étrangers a été enfermé dans la Cage ; de nouvelles cohortes de morts-vivants se massent sans cesse aux abords du PyramidiOn...).

La Cage (c)

La Horde fait enfermer les « indésirables » dans ce formidable donjon de basalte, gardé par l'une des plus redoutables créatures du Continent des Morts : le BehemOth (un Dragon d'Enfer doué d'invisibilité permanente). Ce dernier est habituellement perché sur les hauteurs de la ville, guettant tout événement inhabituel. Il n'a que 33 % de chances d'être présent quand les PJ arrivent (tirez 1 fois tous les 10 rounds). Toutes les portes et grilles du bâtiment sont solidement verrouillées (-20 % en Crochetage, -3 pour Défoncer) et protégées par des Pièges à feu (Dég. 1d4+16).

1- Entrée. 9 Blêmes montent la garde autour de 2 juggernauds.

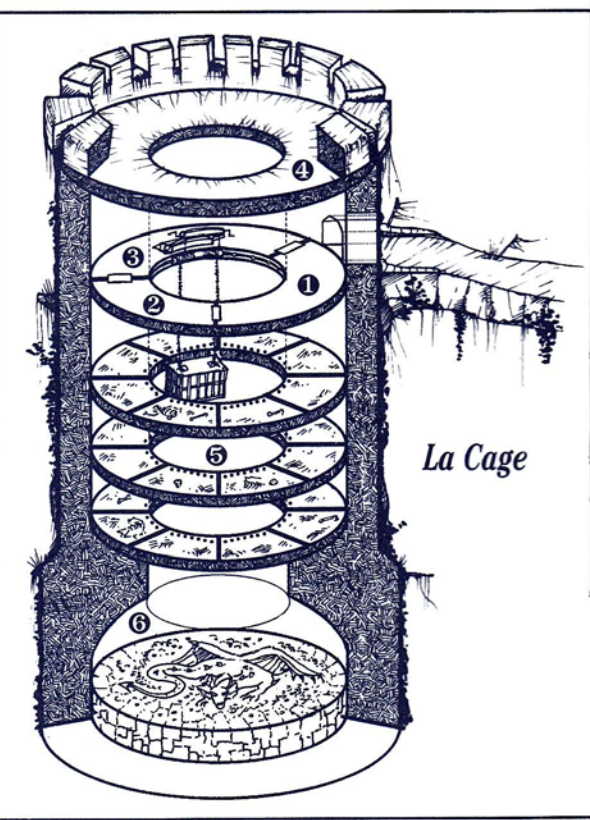
2- Salle de torture. Un Berserker d'Ysgard est actuellement torturé par 3 Nécrophages et un prêtre Inquisiteur. Ce dernier porte un médaillon gravé « Uefa'Egyep », un mot clef permettant de désamorcer les Pièges à feu. L'Inquisiteur essaiera de « repousser les mortels ». Vaincu, il avoue que Drogon a été amené par le BehemOth avant d'être transféré ailleurs (au PyramidiOn, mais il ne le sait pas). C'est lui qui a revendu sa couronne de quartz après l'avoir dépouillé.

3- Accès au puits central. D'en haut, une cage à prisonnier peut être descendue par de longues chaînes pour venir s'aboucher aux entrées des cellules donnant directement sur le vide (ce qui permet au BehemOth de surveiller d'en bas les prisonniers et la prison). La cage peut monter, descendre, aller à droite ou à gauche. Il faut un jet moyen en Ingénierie (ou très difficile en Intelligence) pour en comprendre le mécanisme. Sinon, chaque manœuvre demande un jet difficile en Dextérité, sans quoi la cage s'écrase au fond (Dég. 8-80, JdS 1/2).

4- Le toit. 4 Blêmes montent la garde en permanence.

5- Les cellules. Toutes sortes de créatures misérables y croupissent. Sept Berserkers d'Ysgard sont enfermés à une profondeur de 15 mètres (manoeuvre « descendre »), dans une cellule latérale (manoeuvre « droite »). Une fois délivrés, ils proposent de soutenir les PJ lors de l'assaut final (si ces derniers ont réussi le test de Thor) et offrent le matériel de combat de leurs camarades défunts... entreposé dans l'antre du BehemOth !

6- L'antre du BehemOth. Sous la voûte de cette immense salle s'empilent des monceaux d'or (332 000 PO) et d'ossements : les restes des victimes du BehemOth. Pour retrouver une pièce de valeur, il faut réussir un jet difficile en Intelligence (1 essai tous les 10 rounds par PJ). Chaque succès indique une découverte (jetez un d10, les objets trouvés sont retirés de la table, les n° 1 à 5 font partie de l'équipement des Berserkers morts). 1 : trois Gueules-de-dragon ; 2 : un Lance-carreaux à barillet ; 3 : une Trancheuse ; 4 : deux Armures d'Ysgard ; 5 : trois Fioles de Thor ;



La Cage

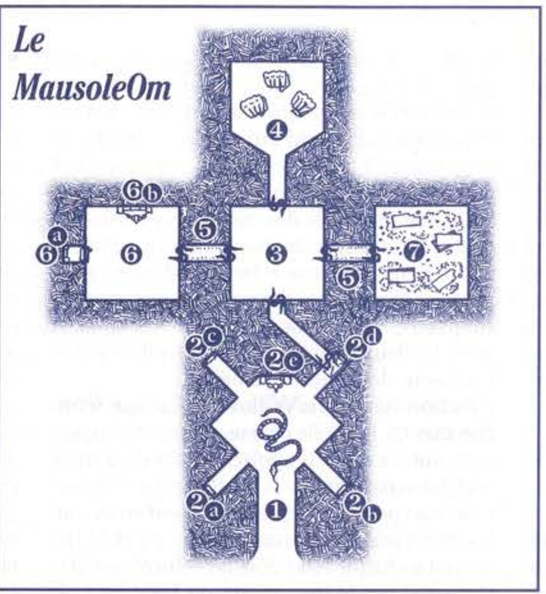
6 : une Lame dansante ; 7 : un Ceinturon de géant (For 19) ; 8 : une Gemme étincelante ; 9 : une baguette de Foudre ; 10 : un anneau des Arcanes (niv. 1).

Le prince des Cendres (d)

Seigneur vampire aussi puissant que raffiné, l'excentrique prince des Cendres est l'une des plus anciennes créatures du Continent des Morts. N'admettant d'autre loi que la sienne, il réside dans une cathédrale gothique perchée sur les hauteurs de la ville, entouré d'une cour de fidèles (vampires mineurs, succubes et artistes morts-vivants) cultivant comme lui le goût du luxe et du raffinement.
Sa principale activité consiste à vendre des renseignements et des objets précieux, voire magiques (jusqu'à 3 000 PX). Nombre de gens se demandent d'où il tire sa fortune. Les PJ peuvent négocier des objets (au choix du MJ) ou les renseignements suivants, dans l'ordre : Drogon a été emprisonné dans la Cage ; des alliés potentiels des PJ s'y trouvent aussi ; Drogon a ensuite été transféré au PyramidiOn ; le prince connaît un moyen sûr de s'y introduire ; Drogon va bientôt être sacrifié lors de la cérémonie du Dieu Mort, une divinité ténébreuse.
Le prix de chaque objet ou renseignement est fixé selon la fantaisie du prince. Ex : il faut exécuter parfaitement la danse des Succubes exquises (1 jet moyen en Danse + 1 jet difficile pour le final), ou jouer de la flûte à son Serpent cracheur (BM p. 267) pendant 5 rounds (1 jet moyen en Musique chaque round ; le serpent attaque une fois par échec), ou vaincre un Manteleur (BMFR p. 106) en combat singulier, ou encore résoudre l'énigme de Sarrond, le poète maudit : « Qui es-tu, hôtesse des lieux solitaires, qui par l'horreur des cimetières où tu hantes le plus, au son des vers que tu murmures, les corps des morts tu des-emmures de leurs tombeaux reclus ? » (réponse : sorcière).
En cas d'échec, le prince accorde toujours la faveur demandée… mais il vampirise aussitôt sa victime (-2 niveaux !). En ce qui concerne le moyen de rejoindre Drogon, il dira : « Allez donc voir Nysus de ma part, au MausoleOm des rois anciens. Trouvez les Trois Mains qui ouvrent la porte. Celui que vous cherchez se trouve au bout du passage. » Ce faisant, le prince omet perfidement deux détails : d'une part il connaît bien le MausoleOm… pour l'avoir pillé régulièrement (c'est de là que proviennent toutes ses richesses, et Nysus, le gardien, est son plus farouche ennemi) ! D'autre part, le « passage » est un chemin dont on ne revient pas…

Le MausoleOm (e)

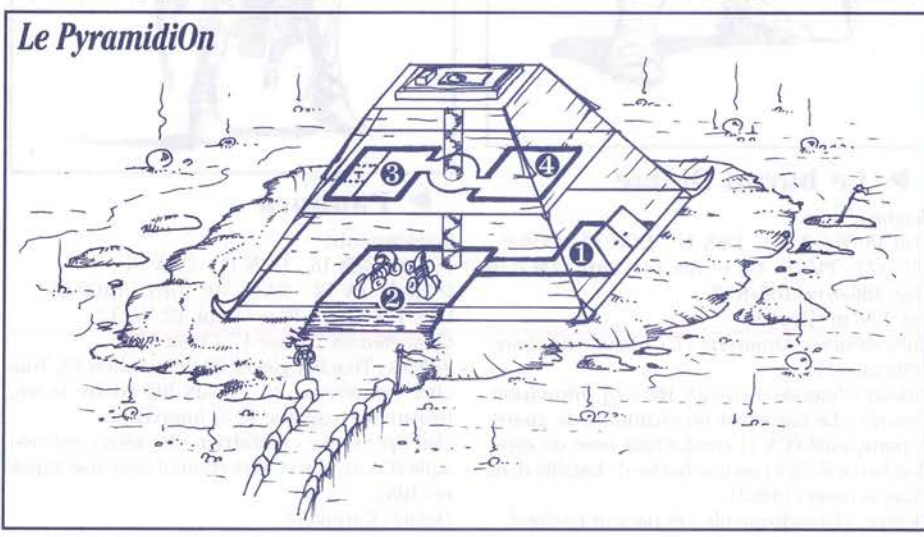
Le MausoleOm des rois anciens est un lieu sacré. Un long couloir de pierre conduit à l'intérieur.
1- Le gardien. Lové au centre de la pièce se trouve Nysus, un Naga ténébreux. Les PJ peuvent le combattre ou lui proposer d'attirer le prince ici, en échange de quoi il les laissera passer (sa haine du voleur vampire est sans limite).
2- Les portes. A : S'ouvre vers l'intérieur en libérant une guillotine (Dég. 2-20 + JdS ou bras tranché). **B** : S'abat sur celui qui la touche (Dég. 5-50 + JdS 1/2). **C** : S'ouvre sur un mur gravé d'une



glyphe de Mise à Mal (JdS ou le PJ tombe à 1 PdV). **D** : Ouvre une trappe sous les pieds de celui qui la touche (pieux 1-10 + poison type N). La fosse abrite une porte secrète. **E** : Arche de brume en forme de gueule de démon. Celui qui y pénètre est vampirisé (-1d10 PdV et JdS ou -1 niv.) et téléporté en 6A.
3- L'Assassin fantasmatique. Quiconque pénètre ici subit l'effet d'un sort Assassin fantasmatique (MdJ p. 173). Pour cette scène, utilisez ♪ **Ambiance terrifiante/Dracula 12 : The ring of fire.**
4- Les Trois Mains. La pièce contient trois énormes sculptures de mains tranchées : un poing de fer (si on le touche : choc électrique 3-30 PdV sans JdS), une main griffue et ridée (si on la touche : JdS ou vieillissement de 3-30 ans. Activable 3/j) et une main rose potelée (si on la touche : JdS ou rajeunissement de 3-30 ans. Activable 3/j). Si on touche les deux mains à la fois, le poing s'ouvre et libère une clef d'argent. Si on le fait une seconde fois, il libère une clef d'or.
5- Piège. Ce couloir irradie manifestement la magie. Or, toute Dissipation de la magie lancée ici annule un sort dont le but est de maintenir le bloc du plafond en place : il s'écroule donc, écrasant tous les PJ présents (10d10 sans JdS) et condamnant le passage.
6- Le passage. Toute présence dans cette pièce fait apparaître un Poing de Bigby (Mag. 16, PdV 54, MdJ p. 217) qui attaque les intrus. **6A** : Porte d'argent ne pouvant être ouverte qu'avec la clef d'argent. Elle donne sur une arche de brume téléportant à l'intérieur du PyramidiOn (c'est un piège : cette téléportation en sens unique sert à envoyer les pilleurs de tombe directement en prison !). **6B** : Idem 2E.
7- La crypte des rois anciens. Sa porte ne peut être ouverte que par la clef d'or. A l'intérieur, des monceaux de richesses (836 000 PO) s'entassent entre les catafalques éventrés, pillés par le prince des Cendres. Les gardiens du lieu sont les mains coupées des rois anciens : d'innombrables Griffes rampantes qui se jetteront sur les intrus (1d8 Griffes par PJ). Il reste encore une Dague voleuse de vie (idem Lame), un bouclier +4, un anneau +3, une baguette de Feu, un Chien d'Onyx, 1d4 parchemins et 1d6 potions au choix du MJ.

Le PyramidiOn (f)

♪ **Ambiance terrifiante/Dracula 1 : The beginning.** *Aux limites du Continent des Morts, sur une presqu'île entourée de brumes maléfiques, la silhouette titanesque du PyramidiOn se dresse contre le ciel sombre zébré d'éclairs. A ses pieds, des dizaines de créatures sont agenouillées, murmurant des mélopées gutturales en direction du sinistre autel sacrificiel dressé au sommet. Sur le rivage d'ArchaOs, en face, d'immenses légions squelettes font claquer leurs bannières dans le vent glacial, tandis que de nouveaux morts-vivants émergent sans cesse d'une haute porte noire : un Seuil permanent, issu du plan Négatif ! Juste devant, une silhouette terriblement familière dirige les opérations : le Prédateur des Ombres est là !*
Siège de la Horde, le PyramidiOn contient : un hall de commandement **(1)** occupé par 7 seigneurs Blêmes et 3 capitaines Nécrophages ; un autre hall **(2)** fermé par des portes en bois et abritant 4 juggernauds et 5 Blêmes ; une prison **(3)** où les PJ sont téléportés s'ils arrivent du MausoleOm (pour ouvrir la porte : -50 % en Crochetage, ou -10 % en Tordre les barres) ; une crypte **(4)** où attendent 5 Inquisiteurs. Pour libérer Drogon, les PJ ont deux solutions : soit un téméraire assaut frontal (à moins d'une tactique excellente, un succès reste très improbable), soit une opération menée de l'intérieur grâce aux renseignements du prince vampire. Quoi qu'il en soit, l'attaque des PJ coïncidera avec le début de la cérémonie sacrificielle. Lisez alors : ▷



♪**Action terrifiante/Predator II 9 : Swinging rude boys.** *Soudain résonnent les tambours de guerre des armées massées sur les rives de la ville, tandis qu'apparaît dans le ciel tourmenté une ombre gigantesque dévorant toute lumière (chaque PJ perd aussitôt 1-6 PdV). Un souffle de puissance maléfique parcourt la foule galvanisée qui se met à hurler : « Le Dieu Mort ! Son ombre est parmi nous ! » Tandis que derrière le PyramidiOn se forme un Seuil titanesque aux contours encore flous, donnant sur les plaines du Salthar. L'Enfer s'apprête à ouvrir ses portes sur terre ! Au même instant, cinq Inquisiteurs jaillissent sur le toit, traînant le roi Drogon vers l'autel…*

L'enfer aux trousses !

A partir de maintenant, c'est aux PJ de jouer. Dès qu'ils ont délivré le roi (l'amulette d'Asile lui faisant regagner le plan Primaire), l'immense portail se dématérialise… et la foule hurlant se rue à l'assaut du PyramidiOn ! Si les Berserkers d'Ysgard ont été libérés, c'est à ce moment qu'ils interviennent. Surgissant d'ArchaOs à bord d'un juggernaud, ils se taillent un chemin à travers les morts-vivants jusqu'à Azroliark, pour mourir au combat.

Les juggernauds sont le seul moyen de quitter la pyramide. Les personnages peuvent mettre à profit cet instant de surprise (5 rounds) pour gagner le hall sans encombre (sans la diversion des Berserkers, ils devront affronter tous les occupants du PyramidiOn). Une fois à bord d'un juggernaud, il faut défoncer les portes du hall pour sortir (jet difficile en Conduite, 1 essai/rd). Surprenant la marée des fanatiques, le véhicule peut alors se frayer un passage jusqu'au pont (2 jets moyens ; à chaque échec : 1d4 Blêmes grimpent sur le véhicule). Mais quatre juggernauds surgissent, dont un bardé de lames acérées et armé de deux Gueules-de-dragon, piloté par le Prédateur des Ombres lui-même.

♪**Action héroïque/Willow 2 : Escape from the tavern.** Une folle course-poursuite s'engage alors sur les rues : propulsés à un train d'enfer, les PJ devront franchir la brèche qui s'ouvre sur le second pont (jet très difficile), tout en évitant les barricades de fortune érigées çà et là (jet moyen à chaque fois). S'ils ne veulent pas être terrassés par le juggernaud du Prédateur, ils devront prendre des risques insensés, défonçant les débris qui jonchent les voies, résistant aux assauts aériens des gargouilles lancées à leurs trousses, évitant les chocs avec les autres juggernauds et objets lancés à contresens… Donnez un souffle épique à cette poursuite infernale, en maintenant un suspense haletant jusqu'au moment où ils franchiront les contours de la porte astrale, dans la nécropole basse.

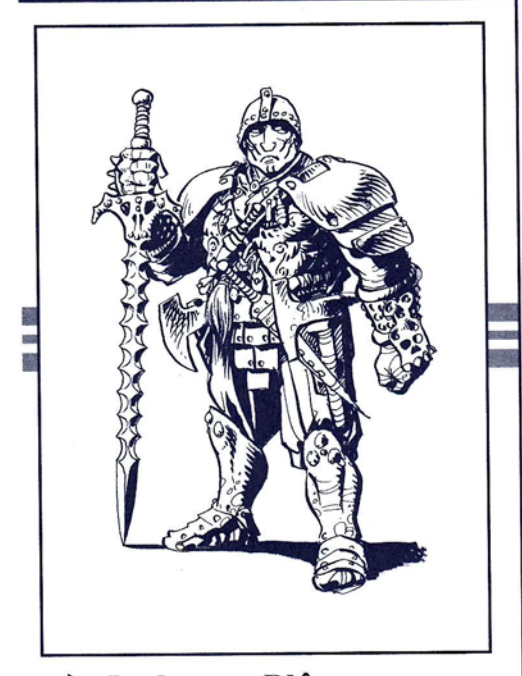
Épilogue

Traversant le plan Astral tels des météores, sous le regard bienveillant des dieux d'Ysgard, vous percevez le plan Primaire comme une déchirure aveuglante, loin, trop loin. Et, dans une douleur profonde, vous perdez conscience…

Longtemps après, vous vous éveillez dans la Citadelle du Matin. Fléau, Pandora, Quartzy et les autres ne sont plus qu'un rêve étrange. L'heure est venue de souffler un peu. Toute la cour réunie autour de Drogon et Kwalish, radieux, vous accueille en héros. « Ainsi donc, il existe une force ténébreuse derrière le Prédateur des Ombres, un mystérieux Dieu Mort capable d'ouvrir les portes de l'enfer, et de faire trembler les dieux d'Ysgard eux-mêmes. Si peu de réponses, et déjà tant de questions… Mais ne perdons pas de temps. Azroliark est à nos portes. La bataille a déjà commencé, et il faut nous organiser. Notre roi, Drogon le Bienveillant, a de grandes choses à nous révéler. Seigneurs, héros et gentes dames, mortels et êtres-fées, je déclare solennellement le Grand Conseil ouvert ! »

Que s'apprête à révéler Drogon ? Reste-il une lueur d'espoir face à l'extraordinaire puissance du Dieu Mort ? Vous le saurez bientôt, dans la suite des Chroniques du Chaos (CB n° 87)… Musique de fin : ♪**Ambiance/Willow 6 : Willow's theme.** ■

▶ PERSONNAGES D'EMPRUNT



▶ Le baron Blême

Seigneur ogre
FOR 18/00 (+3/+6) DEX 11 CON 19 CHA 9
DV 7+22 PV 77 CA 1 Att. 1 ou 2/rd TAC0 10
Dég. 3d6+6 ou 1d8+6 x2
Tai. 1,50 m ; Dépl. 9
Compétences : Armurerie 17, Conduite de chars/véhicules 17.
Talents : Peau de pierre 2/j, Hâte 2/j. Infravision.
Descrip. : Le baron est un champion de guerre caparaçonné (CA 1) combattant avec un espadon barbelé (3d6) ou une hache de bataille dans chaque main (1d8x2).
Défaut : « Grande gueule » et parieur invétéré.

▶ Pandora

Semi-Succube
FOR 8 DEX 15 CON 11 CHA 18
DV 6+6 PV 52 CA 5 Att. 1/rd TAC0 15
Dég. 1d8 Tai. 1,70 m ; Dépl. 12, Vol 12
Compétences : Danse 17, Chant 18.
Talents : Toucher glacial 2/j, Suggestion 2/j, Toucher vampirique 2/j, +8 aux JdS contre le feu, Résistance magique 30 %. Infravision.
Descrip. : Cette « tentatrice des sens » est très agile (CA 5), elle vole et combat avec une rapière (1d8).
Défaut : Carnivore.

▶ Quartzibald

Méphit minéral
FOR 4 DEX 18 CON 7 CHA 11
DV 4 PV 30 CA 5 Att. 3/rd TAC0 15
Dég. 1d4
Tai. 0,60 m ; Dépl. 12, Vol 15
Compétences : Jouer un mauvais tour 18, Ventriloquie 18.
Talents : (niv. 9) Tour mineur 4/j, Poussière scintillante 1/j, Invisibilité 1/j, Minuscule météore de Melf 2/j. Talents de voleur : +20 %.
Descrip. : « Quartzy » est un lutin des Abysses. Il vole et combat avec une sarbacane projetant des dards lumineux (3/rd, 1d4, réserve illimitée). Il détecte la couronne de quartz du roi Drogon (rayon : 5 km) et perçoit ses pulsations sous la forme d'un battement régulier.
Défaut : Voleur kleptomane.

Patrick Bousquet, Christophe Debien et André Foussat

illustration : Jean-Louis Mourier
plans : Cyrille Daujean

Par ordre d'apparition à l'écran

▶ **Juggernaud** : Comp. de pilotage : Conduire un char ou Dextérité -4. Vit. 0-50 km/h. Carrosserie 200 PdV. A chaque fois qu'un jet de Pilotage est raté le juggernaud encaisse 1d20 PdV. S'il reste 50 PdV ou moins : -4 en Pilotage. A 0 PdV : immobilisé. Mvt types : rouler (automatique), tourner à 90° (jet moyen), à 180° (très difficile), freiner brutalement (difficile), se pencher sur 2 roues/réussir un saut de tremplin (héroïque).

▶ **BehemOth** : Dragon d'Enfer, jeune adulte (*cf.* « Gwô & Millord » CB 82). AL MC, DV 14, PV 100, CA -2, TAC0 7, Att. 2-16/2-16/4-40. Souffle putréfiant (10d10). Pouvoirs : Hantise, Nuage puant, Toucher vampirique (chacun 3/j). Invisibilité permanente.

▶ **Nécrophage** : DV 4+3, PV 30, CA 5, TAC0 15, Dég. 1-4 + Énergie, BM p. 210.

▶ **Inquisiteur** : DV 6, PV 45, CA 4, TAC0 14, Dég. 1-4/1-6 + Paralysie, BFR p. 98.

▶ **Blêmes** : DV 4, PV 22, CA 4, TAC0 15, Dég. 1-4/1-4/1-8 + Paralysie, BM p. 132.

▶ **Berserkers d'Ysgard** : guerrier d'Ysgard, DV 4, PV 30, CA 1, TAC0 17, Att. *cf.* armement. Gueule-de-dragon : lance-flamme en cuivre terminé par une tête de dragon, portée 15 m, 1 att/rd, Dég. 3d10+JdS, 10 charges. Lance-carreau à barillet : « mitrailleuse » en bronze tirant 6 carreaux/rd, Dég. 1d6x6, 5 chargeurs de 6 carreaux, 1 rd pour recharger. Trancheuse : « tronçonneuse » en ivoire avec dents de dragon, 1 att/rd, Dég. 4d6+Force. Armure d'Ysgard : auto-adaptable pour tout humanoïde, CA 1. Fiole de Thor : « grenade » de verre, impact : 4d6+JdS sur 3 m de rayon.
Note : Ces objets non magiques ne peuvent pas être ramenés sur le plan Primaire.

▶ **Prince des Cendres** : Vampire, DV 8+3, PV 61, CA 1, TAC0 13, Dég. 5-10 + Absorption d'énergie (BM p. 291).

▶ **Nysus** : Naga ténébreux, DV 9, PV 70, CA 6, TAC0 13, Dég. 1-4/2-8 + Sommeil. Sorts : Charme personne x2, Missile magique x2, Invisibilité x2, Boule de feu, Éclair (BFR p. 112).

▶ **Griffes rampantes** : DV 1, PV 2, CA 7, TAC0 20, Dég. 1-4 (BFR p. 87).

▶ Fléau

Géant des Abysses
FOR 21 (+4/+9) DEX 9 CON 20 CHA 9
DV 8+40 PV 99 CA 3 Att. 2/rd TAC0 9
Dég. 1d8+9/1d8+9 ou 2d10 (pierres)
Tai. 3 m ; Dépl. 15
Compétences : Combat aveugle, Endurance 20.
Talents : Lancer des pierres (*cf.* Géant, BM p. 111). Infravision.
Descrip. : Ce formidable combattant est équipé d'une armure d'os (CA 3) et d'une lame de combat (1d8) fixée sur chaque avant-bras.
Défaut : Fou de guerre incontrôlable.

▶ Brazzero

Satyre d'Acheron
FOR 11 DEX 17 CON 9 CHA 15
DV 6 PV 46 CA 5 Att. 1/rd
TAC0 15
Dég. 1d10
Tai ; 1,65 m ; Dépl. 12
Compétences : Acrobatie 17, Funambulisme 17, Jonglerie 17, Flûte 17.
Talents : (niv. 5) Mains brûlantes 3/j, Pyrotechnie 2/j, Boule de feu 1/j, Charme personne 1/j, Sentir le danger 2/6. Immunisé au feu.
Descrip. : Brazzero est un séducteur des mondes inférieurs qui combat avec un grand cimeterre (1d10).
Défaut : Chevaleresque, jusqu'au téméraire.

▶ Capricorne

Centaure des Limbes
FOR 14 DEX 12 CON 12 CHA 16
DV 7 PV 54 CA 5 Att. 2/rd ou 3/rd
TAC0 8 (flèches), 13 (sabots)
Dég. 1d8 x2 ou 1d6x3
Tai. 1,70 m ; Dépl. 15
Compétences : Saut 18.
Talents : Flèche acide de Melf 1/j, Flèche enflammée 1/j, Soin des blessures critiques 3/j, Guérison 1/j. Immunité : poison, paralysie.
Descrip. : Capricorne est très agile (CA 5) et peut transporter quelqu'un de léger. Elle tire des flèches (2/rd, Dég. 1d8, réserve : 20, arc spécial : TAC0 +5) ou donne des coups de sabots et de cornes (3/rd, 1d6).
Défaut : « Met de choix » pour les habitants d'ArchaOs.

▷

▶ Jouez en musique !

Si vous n'avez pas peur de faire grimper l'adrénaline, si vous voulez stresser/terrifier/émerveiller vos joueurs, si vous voulez transformer votre partie en saga, n'hésitez plus : jouez en musique ! Comment s'y prendre ? Tout d'abord, sachez qu'un article (Sono d'enfer) sur la question détaille tous les points délicats dans CB 85. En résumé, deux types de scènes se prêtent bien à la sonorisation : les scènes d'ambiance (la découverte de l'océan Vert, la traversée d'Archaos, etc.) et les scènes d'action (l'attaque du Prédateur, la poursuite en char à glace, etc.). A chaque fois qu'une telle scène se présente, elle est signalée par le dessin ♪. A côté figurent le style de musique, le nom du disque et le numéro du morceau servant de référence. Il suffit de passer ce morceau en fond sonore au moment où vous jouez la scène ! Pour vous aider, nous avons inclus un texte descriptif en italique, à lire (ou à paraphraser) à vos joueurs : il permet de « faire monter la sauce » avant d'entamer la partie role-playing proprement dite. Un exemple ? A la page 68, le chapitre « Printemps de cendres » commençant par « Les heures ont filées... » est précédé par l'indication : ♪ **Ambiance/Willow I : Elora Danan**. Cela signifie que vous devez mettre le premier morceau (intitulé « Elora Danan ») du disque Willow, puis lire et faire jouer la scène pendant que la musique sert de fond sonore. Lorsque le morceau arrive à la fin, vous pouvez soit le remettre au début, soit interrompre la musique (évitez de déborder sur le morceau suivant, dont le genre n'a peut-être rien à voir).

L'histoire fait appel à quatre disques différents : la bande originale (BO) du film Willow, la BO d'Atlantis, la BO de Dracula (de Coppola) et la BO de Predator II. Si vous n'avez pas ces disques, il suffit de remplacer ces morceaux par d'autres, en veillant à ce que le style musical reste approprié à la scène. Pour vous aider, nous avons classé les musiques en quatre styles. Quelle que soit la sonorisation que vous choisirez en remplacement, elle doit rester compatible avec l'un d'entre eux :

1- Action héroïque : musique enjouée, rapide, rythmée, pleine de rebondissements (ex : BO de Willow, Indiana Jones 1 à 3, Retour vers le futur 1 à 3...).

2- Action terrifiante : musique terrifiante, rapide et rythmée, stressante (ex : Predator II, Terminator 1 et 2, Escape from New York, La Malédiction...).

3- Ambiance suspense : musique lente, angoissante, simulant la « menace qui rôde » (ex : Dracula, Fog, Hellraiser 1 et 2, Pet Sematary...).

4- Ambiance variée : surtout les musiques « planantes » (ex : Atlantis, Le Grand Bleu, Bladerunner, Dune...) ou folkloriques, adaptée à chaque scène.

Avant de faire jouer le scénario, lisez les scènes en écoutant la musique et imprégnez-vous de l'ambiance. En cours de partie, utilisez la musique pour appuyer vos paroles et soyez prêt à sacrifier quelques jets de dé pour garder le rythme. Les joueurs ont le droit d'être stressés, mais vous devez toujours garder le contrôle.

La légende du Dieu Mort

Il est des légendes qui n'existent que dans les archives des dieux. Telle est l'histoire de Kabaal...
Au commencement des temps, alors que la Terre des Hommes émergeait à peine du limon originel, une planète étincelait déjà au firmament de la Création : Étherne la Magnifique, Étherne l'Orgueilleuse, patrie du puissant peuple des Titans d'Éther. Leur pouvoir n'avait d'égal que celui des dieux eux-mêmes, au point qu'ils établirent des avant-postes sur la Terre pour étudier l'Homme et influencer l'évolution des espèces. Mais l'un des Titans entrevit l'ampleur des puissances tapies dans les Ombres. Il s'immisça dans l'alcôve des dieux et y déroba leur plus grand secret : les clefs de la vie après la mort. Ainsi, la nécromancie fit-elle son apparition en ce monde. Investi des formidables pouvoirs des Ténèbres, il entreprit la conquête d'Etherne, dans la fureur et le sang. Au terme d'une bataille fratricide, il fut capturé et enfermé dans une prison à sa démesure : une gigantesque sphère d'obsidienne protégée par un sceau d'antimagie. La prison fut enchâssée dans les entrailles de la planète et confiée à un groupe de gardiens, les Sélénites. Mais les forces libérées par l'affrontement déclenchèrent une terrible réaction en chaîne, et dans un déluge de puissances magiques, la planète fut anéantie ! Protégée par sa coque d'antimagie, la gigantesque prison fut épargnée. Au cours des éons qui suivirent, les poussières cosmiques la recouvrirent peu à peu, transformant son aspect en celui d'un satellite désormais bien connu de la Terre des Hommes : la Lune ! Au fil des générations, les Sélénites ont préservé le souvenir des Titans d'Éther, de la planète détruite et la légende de Celui-qui-dort-derrière-la-Porte, celui qu'ils ont surnommé le Dieu Mort. Pensée pure, force maléfique, ce dernier cherche inlassablement le moyen de briser le sceau qui le retient. Au prix d'un effort incommensurable, il a créé une relique d'une puissance inégalée : Kabaal, la hache vampire, pour drainer jusqu'à lui l'énergie vitale de ses victimes. Ainsi gorgé de vies, il espère un jour acquérir suffisamment de pouvoir pour détruire sa prison et instaurer une ère de terreur sans précédent. Pour faire parvenir Kabaal sur la Terre des Hommes, le Dieu Mort l'a placée à bord d'une nef céleste (un navire capable de franchir les océans stellaires). Mais au dernier moment, un Sélénite est parvenu à se glisser à bord, la sabotant pour qu'elle s'écrase dans une région déserte hors de portée des hommes. Le Sélénite a survécu au naufrage et abandonné Kabaal dans son cercueil de verre, au sommet d'un pic isolé. Puis il s'en est allé vers le sud à la recherche d'un ancien avant-poste des Titans, en espérant y trouver un moyen de rentrer chez lui. Il s'est ainsi enfoncé au cœur de l'océan Vert, mais loin d'y trouver une réponse, il a manqué y perdre la vie. Blessé à la tête et devenu amnésique, il a été retrouvé errant aux frontières du Salthar par le peuple des lutins. Leur aide précieuse, ajoutée à ses extraordinaires talents de Sélénite, lui ont permis de rejoindre le domaine des hommes et de s'y tailler une place privilégiée. Après un siècle de combats, d'intrigues et de complots, il est devenu Drogon, roi du Salthar et souverain des Murmures. Mais si les plans originels du Dieu Mort ont échoué, celui-ci n'a pas pour autant renoncé : consacrant son ultime énergie à l'invocation d'un démon, il lui a ordonné de retrouver Kabaal pour faire régner le chaos. Le démon est rapidement parvenu à localiser Drogon et s'est introduit à la cour. Découvrant que le roi ne conservait aucun souvenir de sa vie passée, il a entrepris de stimuler sa mémoire en lui infligeant de terribles chocs psychiques. Depuis, le roi est sujet à de violentes crises de folie accompagnées de mystérieuses visions...

▶ Utilisez les compétences

Si vous voulez faire souffler un vent d'héroïsme sur votre partie, il faut jouer vite : pas question de plonger dans des dédales de règles en plein milieu de l'action. Par conséquent, n'hésitez pas à utiliser les jets de Traits (Force, Intelligence, etc.) et les jets de Compétences (cf. p. 59 à 71 du MdJ), qui permettent de résoudre rapidement une quantité d'actions différentes. Rappelez-vous que, dans les deux cas, un jet est réussi s'il est inférieur ou égal au score du personnage.

Degré de difficulté de l'action	Jet de compétence
Très facile	+4
Facile	+2
Moyen	normal
Difficile	-4
Très difficile	-8
Héroïque	-12

Cadeau Casus : Il manquait dans les règles une table universelle d'ajustement, permettant de modifier les jets de dé en fonction de la difficulté de l'action. La voici (NB : Toute parenté avec un autre jeu, issu d'une très lointaine galaxie, n'est pas entièrement fortuite) :

Exemple : En pleine rue, Sharky le voleur tente d'échapper à la milice. Il grimpe rapidement une échelle posée contre un mur (jet Très facile en Acrobatie : 15 + 4 = 19/20) et se retrouve sur le toit d'une maison. Il court alors à toute vitesse, en tentant d'éviter cheminées et obstacles divers qui se dressent sur sa route (jet moyen à chaque fois : 15/20). Arrivé au bord du toit, Sharky prend son élan et saute au-dessus du vide entre deux maisons (jet difficile : 15 - 4 = 11/20)... mais il manque son but et tombe ! Il tente alors de freiner sa chute en s'agrippant au linge suspendu aux fenêtres tout en visant une charrette de foin garée en bas (jet Héroïque : 15 - 12= 3/20). Va-t-il y arriver ?...

Lorsqu'un personnage veut accomplir une action « simple » (ex : sauter du deuxième étage dans une charrette de foin) et qu'il ne possède pas la compétence requise (ici : Acrobatie), faite-lui faire un jet sous le Trait qui vous semble le plus logique (ici : Dextérité). Bien sûr, respectez ce que le PJ est censé pouvoir faire : un voleur hobbit qui n'a jamais appris la compétence Ingénierie ne peut pas faire un jet d'Intelligence pour fabriquer une catapulte !

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DU FUTUR ABONNE FIDELE A CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli - Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ **OUI, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 parutions) pour 330 F seulement au lieu de 420 F(*), soit une économie immédiate de 90 F. Je recevrai 2 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.**
C43I

☐ **OUI, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 parutions) pour 175 F seulement au lieu de 210 F(*), soit une économie immédiate de 35 F. Je recevrai 1 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.**
C43H

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli   Cochez la case de votre choix.

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL   VILLE

Vous pouvez aussi vous abonner par Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux ** délai de réception de 4 semaines et dans la limite des stocks disponibles.

Offres valables jusqu'à fin 1995 et réservées aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 08

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773

KABAAL+

Dé-cryptez les morts-vivants !

Découvrez les inédits de Kabaal, la campagne dans cette édition en direct-live et sans décodeur, entièrement consacrée aux créatures maudites qui se retournent dans leurs tombes…

Séquence Cauchemar.
VilSonge, une riante vallée où notre audacieux reporter, William Van Pity, nous propose un repos…

Séquence Gastronomie.
Les Monstrolinos, des revenants à développement instantané, testés et approuvés par notre célèbre Gwô.

Séquence Découverte.
L'Holy Dead Inn, l'établissement pittoresque à savourer sans décomposition, présenté par Herr Frantz Genet.

Séquence Grand Frisson.
Le Frontal Kombat, un affrontement très spécial proposé par la pulpeuse Tabatha Crash, sans tabou et dans un train d'enfer !
Kabaal +, c'est ce bimestre, en clair, et nulle part ailleurs !

Générique ! Caméra une, gros plan sur Gwô, costume noir, chemise blanche et cravate cachemire. Attention, 3, 2, 1… Antenne !
« Bonsoir ! Lorsque Maître Millord m'a annoncé par porteur zombie (cyclette !) que j'aurais l'immense horreur d'animer un échantillon de revenants, j'ai foncé à tombeau ouvert sur mon (dé)CD-Rom pour trouver un sujet. J'errais comme une âme en peine, retournant sept fois les morts dans leurs cercueils avant de déterrer l'Idée : faire appel à notre réseau de reporters transuniversels ! Le temps d'un (dernier !) soupir, et je fus submergé par un abondant courrier. Maître Millord fut impitoyable et rares furent les élus. C'est pourquoi je vous demande une Standing Oraison pour notre premier invité, William Van Pity, qui propose une méthode inédite pour lutter contre l'insomnie. »

Où l'on ne fait pas de beaux rêves…

Nul ne sait où se situe exactement le val de VilSonge, et même s'il existe vraiment. Notre reporter exclusif a retrouvé un curieux parchemin qui, bien qu'incomplet, incite à la plus grande prudence. Il affirme, de plus, que VilSonge ne serait qu'une porte menant vers des horizons plus redoutables encore…
« VilSonge est une vallée accueillante où tout n'est que calme et volupté. Pour l'aventurier fourbu, elle semble être un lieu idéal pour y faire une pause, loin des sombres donjons et de leurs terribles gardiens. Mais cette paix cache un terrible secret. Bien peu d'endroits sont en fait plus dangereux pour une personne non avertie. Si traverser le val est sans conséquence, s'y endormir est une folie dont on ne revient pas. Car en ce lieu, ce sont les rêves qui sont hantés. Ceux qui ont l'infortune de céder au sommeil entre ces coteaux maudits pénètrent bien vite dans un rêve d'un réalisme troublant. Ils se retrouvent sans savoir pourquoi au centre d'une immense plaine de poussière grise, sous la lumière crépusculaire qu'émettent les incroyables fissures d'un ciel sans étoile. Au loin, les dents noires d'une haute chaîne de montagne encerclent l'horizon. Aussitôt, d'atroces hurlements retentissent, ceux des Loups de Mortelune : les cadavres de bêtes énormes, animés par la volonté de l'Impitoyable, et qui parfois, lors de la lune nouvelle, font une incursion dans le monde des vivants. Le seul refuge pour le rêveur est une lueur glauque, distante de quelques centaines de pas, que l'œil distingue avec peine. Elle provient d'un gouffre, large et profond, dans lequel on ne peut descendre que par un très étroit escalier de pierre. Ses marches s'enroulent en spirale contre le flanc de l'énorme puits et, à chaque pas, une niche profonde percée dans la paroi accueille le corps momifié d'un précédent rêveur. Au fond, se dresse le château d'ivoire de l'Impitoyable, prince des morts-vivants. D'ordinaire, il prend la vie de qui lui rend visite. Mais si son hôte est chanceux ou malin, il lui sera peut-être demandé d'accomplir une mission au pays des vivants. Souhaitons que le rêveur soit de ceux qui peuvent vaincre même la Mort ! Quoi qu'il en soit, si ce dernier venait à périr dans son rêve, ce serait pour l'éternité… »

> ***Aide de jeu pour Simulacres***
> **Loups de Mortelune** : Valeurs des loups + pouvoirs des squelettes.
>
> **L'Impitoyable** : Test de combat 13 ; Test de perception 11 ; 7PV ; 5 PE ; pas de PS (ne peut pas être assommé) ; Précision 1 ; Résistance à la magie 9 ; Armure 1/0/1 ; Dégâts (faux) ; [H]PV ; Nécromancie (ou Magie hermétique) 3 ; Apparence : n'importe quoi mais aime le classique « squelette en cape avec faux ».

— … alors vous mélangez la pâte de Gnourf avec l'extrait de Kawax-Urticant et vous obt… BAA OOUMM… Ve comprends pas, fa marchait frès bien à la répétition. Mais, f'est pas grave, ve vais vous présenter les Monstrolinos…
— Une seconde mon cher Gwonaldi, nous avons un message de RipperJacky.
— Oui, alorseuh… Beaucoup d'appels pour demander à Gwonaldi de retenter l'expérience avec le Gnourf et le Kawax, comme ça, juste pour voir…

Où l'on sert les morts-vivants sur un plateau

Issue du génialissime cerveau de Kwalish (*cf.* Grand Écran *Kabaal* p 60), les Monstrolinos ont été développés par les trente sorciers-chercheurs de la C.I.A (Compagnie de l'Improbable Alchimie), son équipe de créateurs. Voici donc le mode d'emploi de ces créatures « instantanées » ainsi que, en exclusivité pour Kabaal+, les statistiques officielles de leurs effets.

Une aide de jeu pour AD&D et Simulacres

MONSTROLINOS

Un peu d'eau pour la création rapido de créatures maousses costos !

Les Monstrolinos, fruit d'années de recherches culino-ésotériques, se présentent sous la forme de petits cubes bruns à peine plus gros qu'un pommeau de sabre. Il suffit de suivre scrupuleusement le mode d'emploi pour obtenir en quelques secondes, et pour une durée moyenne de trente minutes, un mort-vivant « prêt-à-combattre ». Les utilisateurs sont prévenus que les résultats sont aléatoires et que la maison ne saurait être tenue responsable des meurtres et autres dégradations liées à l'utilisation de ces créatures, celles-ci obéissant à leur « créateur » dans près de 90 % des cas.

Nombreuses applications : gardiens de trésor pour sorciers en congrès, serviteurs dociles pour nécromants solitaires, servants d'urgence pour aventuriers submergés…

Mode d'emploi
— Versez le contenu d'une outre dans un récipient métallique.
— Sortez le cube de son emballage avec précaution.
— Plongez sans hésitation le cube dans l'eau (1 litre et 1/2 d'eau pour 1 cube).
— Reculez à distance raisonnable.
— Attendez une à deux minutes.

Prix recommandé : 1000 PO par pièce.
Ne convient pas aux aventuriers de moins de 30PV.
Ne pas laissez les PJ de moins de 3000 points d'expérience jouer avec les Monstrolinos. Risques de mutilations et de blessures mortelles.
A libérer avant l'an MCMLXXXXVI.
Monstrolinos est une marque déposée C.I.A exclusive Brandtrade.

Aide de jeu

Pour chaque Monstrolino, tirez 1d10 pour déterminer son type et 1d10 pour ses altérations.

- **Monstres : 1 : Squelette ; 2 : Zombi ; 3 : Heucuva ; 4 : Goule ; 5 : Blême ; 6 : Nécrophage ; 7 : Squelette-monstre ; 8 : Zombi-monstre ; 9 : Momie ; 10 : Tirez deux fois.**
- **Altérations : 1 : Apparition de 10 créatures de taille et de capacités divisées par 10. 2 : Le monstre devient fou et attaque tout le monde sans distinction. 3 : L'apparition dure de une à dix minutes. 4 : L'apparition dure de une à dix heures. 5 : Le monstre exhale une odeur pestilentielle (Nuage puant). 6 : Le monstre est couvert de longs poils soyeux qui entravent ses attaques (à -3). 7 : Sa taille est triplée. 8 : Le monstre est bariolé et fluorescent. 9 : Son contact est corrosif, dégâts 2d8. 10 : Tirez deux fois.**

—… et donc j'ajoute le Kawax Urti… BAAoo OOUUMM…
— Hem… En attendant le retour de notre bon Gwô, un petit interlude musical avec les Ghouls' n Roses, un groupe en tournée les 5 et 6 juin à l'Holy Dead Inn…

Où Herr Frantz présente l'Holy Dead Inn

Érigée sur les fondations d'une ancienne crypte, *l'Holy Dead Inn* est un curieux établissement dirigé par le nébuleux Heinrich Marheim, nécromancien de son état. Sa façade, ornée de crânes ciselés et de frises démoniaques, est un avertissement macabre pour le voyageur égaré. Et bien que les étrangers y soient tolérés, on murmure que le pouvoir des morts y est si puissant que nul prêtre ou paladin ne saurait le dissiper. Rares sont les vivants qui osent venir prendre place dans les boudoirs tendus de cuir (humain ?) et de toiles d'araignées.

Aide de jeu pour AD&D

Heinrich Marheim : Humain loyal mauvais ; Fo 12 ; Dex 11 ; Co 13 ; In 19 ; Sa 18 ; Ch 14 ; Prêtre 9/Nécromancien 10 ; CA 0 ; PdV 44 ; TAC0 10. Bracelet de CA 2, Anneau de protection +2, dague +4.

Pourtant, comment rester insensible au ballet des squelettes en livrée pourpre louvoyant entre les tables d'ossements au son de l'orchestre des Ghouls' n Roses ? Comment résister aux charmes de Morgana, la compagne vampire de Marheim ? La réponse est certainement tapie dans les sous-sols de l'auberge gardés par Junior, un énorme golem de chair portant les traces fraîches de sa création. En effet, Marheim y tient un abominable commerce : derrière la porte secrète dissimulée au fond d'un des tonneaux de la cave, se tient un fructueux marché aux morts. Marheim achète, chaque soir, des cadavres à des trafiquants qu'il monnaye fort généreusement. Puis il les stocke dans une réserve où lui seul peut pénétrer sans activer la glyphe de nécro-animation. Ensuite, selon les commandes qu'il reçoit, il crée des morts-vivants « à la carte » : zombies, squelettes, liches, n'importe quel revenant pourvu que l'on puisse y mettre le prix. Heinrich assure un service de qualité et de grande discrétion, ce qui lui assure bien des protections…

— A présent, place au charme et à l'exotisme : retrouvons la diabolique Tabatha Crash…
— C'est à moi, Millouchinet chéri ?
— Oui, hem… S'il vous plaît madame, veuillez lâcher ma barbiche, je vous rappelle que nous sommes en direct.
— Comme je l'expliquais en coulisse à votre adoraâáable assistant, les morts-vivants aussi aiment connaître le grand frisson de temps à autre. Et je vais vous montrer comment deux personnes peuvent vivre un paroxysme d'émotions… à bord de véhicules en folie lancés l'un contre l'autre dans un Frontal Kombat !
— Gwô, très cher, arrêtez de baver comme ça, voulez-vous. C'est agaçant à la fin !

Où les morts ont la fureur de vivre !

Le principe en est très simple. Deux adversaires s'affrontent, chacun à bord de leur engin, en prenant de plus en plus de risques tandis qu'ils foncent l'un vers l'autre… et le premier qui se dégonfle a perdu !
Le Frontal Kombat est né au cœur des Abysses, en un lieu où les héros et les fous ont l'habitude de se défier à bord d'incroyables véhicules nécromantiques : les juggernauds (voir leurs caractéristiques dans le scénario Grand Écran). Les juggernauds ressemblent à des « chariots » munis de quatre énormes roues en pierre assemblées autour du squelette d'une créature de grande taille. Ils sont aménagés pour accueillir cinq personnes en plus du conducteur, qui pilote à l'aide d'un simple levier de commande.
La sorcellerie qui les anime tient autant de la mécanique des golems que de l'animation des morts-vivants.
Ces véhicules n'existent pas sur le plan Matériel primaire, mais on en trouve diverses variantes dans les plans Extérieurs : rutilantes carcasses de dragon bardées de métal, squelettes d'oliphants hérissés de pointes d'ivoire, ou même juggernauds monocycles, de puissantes machines montées sur une seule roue et comportant un harnais à une place (ceux du nécromancien DevilSon sont considérés comme les meilleurs ; un de ses célèbres requiems s'intitule d'ailleurs « Je ne crains plus personne en harnais DevilSon »).

Appel à témoin.
Virginia, de la Grande Famine, recherche pour le mois prochain des gens qui peuvent affirmer : « Je suis poursuivi par des psychiatres à trois têtes ». Appelez-la au 666.666.00

— Bien, mes trésors, maintenant qu'on en a terminé, passons à la musique et à la sensualité : place au Journal du Bard !

— Mais voyons, chère Tabatha, vous nous aviez promis une émission entièrement sans...

— Maître, Maaaaaaîîître ! Regardez ce qu'elle FAIT ! Elle enlève son... KROUIZZZZZZZKZZZ GZZZRZZZZZZZZZRRRZRRZZZZZ et même ses ZZRZZZZZZZZGGZZZZZZZZRZZRZZZZZZRZZZZZ ZZZZZ !

Chris & Pat ™
illustration : Thierry Ségur

Le télégramme des Reporters transuniversels

Les gagnants du bimestre sont... William Pitet et Franck Genet !

Les morts-vivants vous ont particulièrement inspiré, d'où la prolongation du spécial Mort-vivant dans le numéro 86 (tombes, mausolées et autres lieux insolites, de la bibliothèque hantée au vaisseau du Hollandais volant, avec leurs occupants, gardiens, pièges ou énigmes pour *AD&D* et/ou *Simulacres*).

Thème du numéro 87 : folles inventions et machines extraordinaires ! Dénichez les savants fous reclus au fond de leurs laboratoires secrets, arrachez-leur les plans de leurs dernières innovations (de la machine à remonter le temps à « l'atelier » du docteur Frankenstein), et livrez-nous créateurs et créations dans un joli paquet cadeau pour *L'appel de Cthulhu* et/ou *Chill*.

Envoyez votre reportage et vos coordonnées à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Attention : pour des raisons de bouclage, vos envois doivent nous parvenir avant le 1er mars pour le numéro 86 et avant le 1er mai pour le numéro 87.

Pour dialoguer, avoir des précisions, ou tout simplement dire bonjour : 3615 Casus, boîte aux lettres « GM ». A très bientôt !

Le Frontal Kombat

Vous avez envie de faire grimper l'adrénaline, de vous éclater au propre comme au figuré ? Le Frontal Kombat est fait pour vous ! Ce petit jeu est en effet un « duel du plus sévèrement burné », applicable à tous les jeux de rôle. N'importe qui peut s'affronter : deux aventuriers dans des juggernauds, un pilote de l'Alliance contre un chasseur de l'Empire, deux gangsters conduisant des tractions-avant, vous et votre belle-mère, etc.

En terme de jeu, la gestion fait intervenir trois personnes : les deux adversaires et un arbitre. Ce dernier rôle est tenu par le meneur de jeu si le combat a lieu entre deux joueurs (vu la mortalité, autant vous dire que c'est rare), ou par un joueur « X » s'il a lieu entre le MJ et un joueur « Y » (c'est là qu'on rigole...).

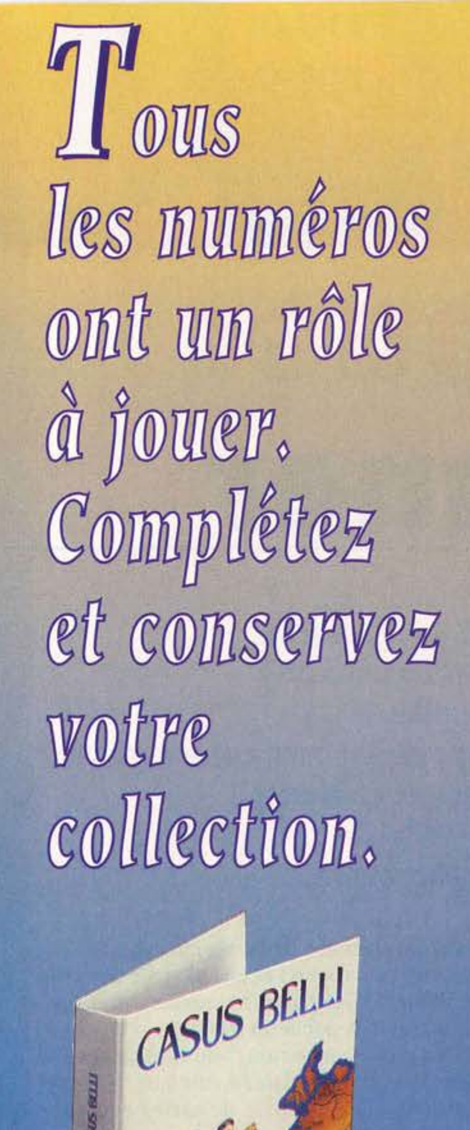
Le système est très simple :

1- L'arbitre jette secrètement 3d6 et les ajoute au score de Dextérité (ou Pilotage, ou ce que vous voulez, suivant le jeu de rôle choisi) du premier adversaire. Il procède ensuite de même pour le second. Il note ainsi deux chiffres secrets : le Risque maximum des deux participants. Vous l'avez compris, les adversaires ont une idée de leur Risque maximum (il se situe forcément entre leur Dex +3 et leur Dex +18), mais sans savoir exactement jusqu'où ils peuvent aller.

2- Dès lors l'affrontement commence. Dans une tornade de vitesse et de témérité, les deux adversaires calent leur trajectoire l'une sur l'autre et tentent de garder le cap le plus longtemps possible. Pour matérialiser ce risque de plus en plus fou, les joueurs parient à tour de rôle en annonçant un chiffre de plus en plus élevé. Le premier à parier est celui qui a le plus haut score en Dextérité. Il annonce un chiffre, puis c'est au tour du second qui doit surenchérir ou abandonner, et ainsi de suite... Le premier qui laisse tomber n'est qu'une bouse de Bantha : il a perdu, mais on considère qu'il a dévié sa trajectoire et forcément sauvé sa peau. Le restant doit alors comparer son dernier chiffre annoncé avec son Risque maximum.
S'il est inférieur ou égal, pas de problème : c'est le vainqueur (applaudissements, champagne, filles nues).
Mais s'il a dépassé son RM... cela signifie qu'il a pris trop de risques, et termine dans le décor !
En bref, il est mort (ou perd 10-100 PdV, ou les trois tentacules, etc., selon votre bon plaisir).

Prenons un exemple.
L'abominable Pit (Dex 16) affronte le terrible Chras (Dex 13).
Planqué dans son coin, l'arbitre tire 3d6, obtenant secrètement un 6 pour Pit (RM : 6+16=22) et un 13 pour Chras (RM : 13+13=26). Pit annonce en premier : « Je mets la gomme et je te fonce dessus : 9 ! » Mais Chras riposte : « Pfff... petit joueur. Moi j'allume les gaz : 15 ! » Pit : « Je fooonce : 19 ! » Chras : « Yaaaaa : 23 ! » Pit : « WOAAAA : 29 ! » Chras : « Ok. Je stoppe. » Pit : « Rhâââ, j'ai gagné ! j'ai ga... » L'arbitre, sortant son papier : « Hem, certes, mais ton dernier score dépasse largement ton RM. »
Donc :
SHblingBLOOngCRASSHHHdilingdiling dilingdiling !...

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne ; JpC : jeu par correspondance ; AdJ : aide de jeu ; DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 26, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5), Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D[2] niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe P1 – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënør ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega), Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ò War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va... DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

HORS SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview : Alexandre Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et jeu par correspondance. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- **Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI :** ______ **soit** ___ **numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).**
- **Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI :** ☐ **HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F),** ☐ **HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F),** ☐ **HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F).** ☐ **HS n°13 WARGAMES & JEUX DE PLATEAU (49 F franco - Étranger : 54 F).**
- **Je commande** ___ **reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).**
- **Je joins mon règlement de** ___ **F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.**

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______

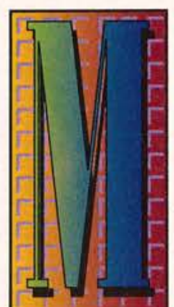
Code postal ______ Ville ______

RCS PARIS B 572 134 773

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

Les cartes à jouer et à collectionner

Après le wargame, les jeux de diplomatie, les jeux de rôle, sans oublier les livres-jeux, un nouveau type de jeu est apparu sur le marché mondial depuis moins de deux ans. Que l'effet *Magic : The Gathering* soit une mode durable ou un feu de paille, la question n'est pas vraiment là. Il est probable que ce type de jeu continuera à exister, de façon plus ou moins présente. Actuellement, on ne peut que constater la pléthore de titres. Une occasion de faire le point, de découvrir les principes de ces jeux, et de savoir lesquels acheter.



Magic : The Gathering a été créé par Richard Garfield, à la demande de Peter Adkison, p.-d.g. de Wizards of the Coast (à l'origine petite société éditrice de jeux de rôle). Le projet : un jeu simple à apprendre, pour faire des parties en un quart d'heure avec peu de matériel. Une idée : s'inspirer des cartes à collectionner, phénomène important aux États-Unis où l'on collectionne tout (joueurs de football, personnages de comics, filles en maillot de bain), mais anecdotique en France (avec principalement les collections de personnages Panini à coller sur des albums). Une rencontre avec le fabriquant de cartes Carta Mundi (voir interview p. 82) a permis de concrétiser rapidement le projet.

À sa sortie pour la Gen Con d'août 1993 (convention américaine de jeux de simulation), l'éditeur pensait vendre la première édition du jeu en six mois. Moins de trois semaines ont suffi !

Depuis, plusieurs éditions sont parues, des extensions, et d'autres éditeurs se sont installés sur le créneau. Certains jeux ont vu leur stock vendu intégralement en moins de trois jours ; au total plus d'un milliard de cartes ont été mises en circulation de par le monde. Bref, un phénomène ! Aussi, avant de comparer les jeux, d'indiquer leurs particularités, il nous a paru pertinent de vous décrire leurs points communs, et de le faire par rapport à *Magic : The Gathering*, le premier de ce type de jeu. Les suivants ayant à chaque fois essayé soit de l'imiter, soit de s'en démarquer.

Rappelons toutefois que nous avons publié un article détaillé sur *Magic* dans *Casus Belli* n° 80, et des conseils de jeu dans notre hors-série n° 13.

Les composantes du jeu

La plupart des jeux de cartes à collectionner se vendent sous deux formes. On trouve tout d'abord le *starter deck* (paquet de base en français) qui contient un assortiment de cartes suffisant pour un joueur, plus un livret de règles. Pour *Magic*, il y a 60 cartes par paquet. Certains éditeurs vendent les paquets de base par deux (*Spellfire* de TSR, et *Illuminati NWO* de Steve Jackson Games) partant du principe qu'il faut un paquet par joueur et qu'il faut être deux pour une partie.

L'autre façon d'acheter des cartes est le *booster* (ou pochette-recharge) qui contient un nombre moins important de cartes (entre 8 et 15), mais qui coûte moins cher.

En fait, toute l'astuce marketing de ce type de jeu est qu'il existe bien plus de cartes que l'on en trouve dans un paquet de base. Pour *Magic*, le jeu initial comporte environ 300 cartes différentes, alors que l'on en achète que 60 au début. D'où l'envie, une fois que l'on a commencé à jouer, d'acheter d'autres paquets de base ou des pochettes-recharges pour découvrir de nouvelles cartes, qui viendront effectivement modifier votre façon de jouer. C'est dans la combinaison, cartes à collectionner mais également cartes à jouer, que l'on trouve l'originalité du jeu.

La question qui se pose à un nouvel acheteur est : de quoi ai-je besoin pour commencer à jouer ? Pour chacun des jeux testés ci-après (voir p. 86-88), nous vous indiquerons le matériel minimum pour pouvoir jouer. Plus des conseils pour avoir un jeu plus « intéressant ».

Distribution aléatoire et rareté

Comme nous l'avons dit précédemment, il y a plus de cartes différentes que celles vendues dans un paquet. Pour *Magic*, les cartes sont imprimées par planches de 121 cartes. Chacune des planches se voit affecter un niveau de rareté. Il y aura donc une planche de cartes rares, une planche de cartes inhabituelles (*uncommuns* en anglais) et une planche de cartes courantes (*communs*). Au moment de la préparation de la pochette-recharge, on mettra 1 carte de la planche rare, 3 de la planche inhabituelle et 11 de la planche courante. On imprime donc onze fois plus de cartes courantes que de cartes rares.

Plus compliqué maintenant : les cartes répétées sur la même planche. Certaines cartes se trouvent en deux, trois ou quatre exemplaires sur certaines planches. Les collectionneurs vont alors classer la « rareté » des cartes avec des codes du genre : U2 ou C3. Le code U2 indique que la carte vient de la planche *Uncommun*, et qu'elle y est répétée deux fois. C3 désigne une carte courante répétée trois fois. On voit tout de suite qu'une carte U1 sera donc plus rare qu'une carte U3.

C'est ce genre de répartition que l'on rencontre dans les extensions : de nouvelles cartes, différentes de celles de l'édition originale, et vendues en pochettes de huit cartes.

Le besoin d'autres cartes

Les cartes du paquet de base sont suffisantes pour faire des parties amusantes. Néanmoins, et c'est l'astuce de ce nouveau type de jeu, il est possible de donner un « ton » au jeu en lui rajoutant tel ou tel type de carte. Ou bien de « l'optimiser » en choisissant soigneusement les cartes qui composeront votre paquet. Il y a donc un désir de recherche de la carte efficace, de la carte agréable, qui risque de vous pousser à l'achat. Sachez d'ailleurs que l'on ne joue jamais avec la totalité de ses cartes (certains joueurs en ont plusieurs centaines), mais que l'on construit son paquet avant de faire une partie. Cette préparation faisant partie intégrante du jeu, puisqu'elle y apporte la part stratégique, le duel étant ensuite beaucoup plus tactique.

A contrario, une des dérives ennuyeuses de ce type de jeu est que le joueur le plus riche a souvent tendance à avoir de meilleures cartes que les autres, et donc à avoir un jeu plus fort. À vous de décider si vous jouez pour gagner à tout prix ou pour vous amuser.

Une collection complète ?

Le seul moyen d'avoir une collection complète est de passer par des échanges. Et les cartes s'échangent suivant leurs « valeurs ». Cette valeur est plutôt difficile à estimer. Bien sûr, la rareté de la carte joue beaucoup. On ne vous donnera quasiment jamais une carte rare contre une carte courante. Mais les estimations peuvent varier s'il s'agit d'une carte que l'on estime efficace pour le jeu ou pas. Plus ardu encore, certaines cartes imprimées pour les premières éditions ne sont plus disponibles, ce qui augmente leur cote.

En règle générale, comptez qu'il faut acheter une pochette-recharge au minimum par carte rare du jeu. Comme ce nombre tourne autour de la centaine, multipliez par le prix de la pochette, et vous verrez que l'on dépasse allégrement les deux mille francs. On vous aura prévenus !

Comment échanger ?

Le principe de base est : échangez à rareté équivalente. Si quelqu'un vous propose une carte inhabituelle contre une carte rare, ne faites l'échange que si vous avez déjà beaucoup joué, et que vous êtes capable de savoir l'utilité réelle de la carte. Vous pouvez également vous laisser tenter par de gros échanges : plusieurs dizaines de cartes contre quelques autres. Là aussi, attendez de bien savoir jouer avant de faire les échanges. Par exemple, certaines cartes qui semblent faibles seules peuvent devenir redoutables en combinaison avec d'autres. Dans les pages suivantes, vous trouverez la liste des cartes de *Magic* en version française, avec quelques conseils d'échange.

La plupart des jeux ont des familles (couleurs à *Magic*, affiliations à *Star Trek*, alignements à *Illuminati*). Vous pouvez donc décider de ne faire collection que d'une partie du jeu, et d'échanger les cartes des autres familles. Cela vous permettra d'avoir un jeu plus « personnel ».

Comment on joue ?

La plupart de ces jeux de cartes sont prévus pour deux joueurs (il y a des exceptions) et fonctionnent plus ou moins suivant le même principe : chaque joueur joue à son tour, faisant une suite d'opérations codifiées, essayant de déployer ses cartes pour obtenir le but fixé par le jeu. Certaines cartes ne peuvent être jouées que pendant son tour, certaines autres pendant le tour de l'adversaire. Certaines cartes restent en jeu, d'autres sont défaussées dès qu'elles ont servi. On se rapproche en cela du principe du *Mille Bornes* : il faut atteindre 1000 kilomètres, poser des feux verts et avancer, on peut aussi poser des accidents sur le parcours de l'autre ou bien sortir des coup fourrés.

Les règles de ces jeux ne sont pas toujours évidentes à comprendre, car elles couvrent toutes les possibilités qui peuvent intervenir durant un tour de jeu. Or les débuts de partie sont souvent bien plus simples. Nous vous conseillons de faire une partie « à blanc » avec votre adversaire, en regardant bien toutes les cartes (que l'on étalera devant soi au lieu de les tenir en main), et en se référant constamment aux règles. Ensuite, il restera à se lancer dans une vraie partie.

Le jeu archétype : *Magic*

Le but de ce jeu est de réduire son adversaire à 0 point de vie, chaque joueur « Magicien » en possédant 20 au départ.

Les cartes sont divisées en deux catégories distinctes : les terrains et les sorts. Un terrain produit à chaque tour un point de mana (énergie magique) indispensable pour lancer les sorts. Il y a cinq types de terrains pour produire cinq couleurs de mana : blanc, bleu, noir, rouge et vert.

Certains sorts sont de type permanent (ils restent en jeu) : les enchantements, les créatures, les artefacts. D'autres sont défaussés sitôt utilisés : les éphémères (*instants* en anglais), les rituels (*sorceries*) ou les interruptions.

Supposons que vous vouliez lancer un sort de Foudre. C'est une carte de couleur rouge avec une petite flamme en haut à gauche. Cela veut dire que vous devez avoir déjà posé un terrain qui produit de la mana rouge pour le lancer.

Les phases de jeu sont les suivantes :

— Phase de dégagement : Au tour précédent, on a incliné les cartes utilisées, pour indiquer que l'on ne peut le faire qu'une fois. Se dit *tap* en anglais, traduit par « engager » en français. Au début de chaque tour, on refait donc une mise à jour en redressant (dégageant) toutes ses cartes.

— Phase d'entretien : Certaines cartes ont des actions spécifiques qui se déroulent en début de tour. C'est maintenant qu'elles font effet.

— Phase de pioche : On pioche une carte de son tas.

— Phase principale : Durant cette phase, on peut poser une carte de terrain, lancer autant de sorts que l'on désire (pourvu que l'on ait assez de mana pour l'alimenter) et lancer ses créatures à l'attaque de l'adversaire.

— Phase de défausse : Si on a plus de sept cartes en main, on doit se défausser du surplus.

Chaque joueur reproduit les mêmes phases, jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait gagné.

Règle optionnelle : Le vainqueur du duel gagne une carte prise au hasard dans le paquet du perdant. Ce qui augmente nettement l'intensité de l'affrontement.

Pierre Rosenthal ▷

FICHE TECHNIQUE

***Magic*, un jeu de cartes à jouer et à collectionner de Wizards of the Coast.**
***Présentation* : Jeu vendu en paquets de base de 60 cartes ou pochettes-recharges de 15 cartes. La collection de base contient 296 cartes différentes : 121 rares, 95 inhabituelles, 75 courantes et 5 très courantes (les terrains). La version française est prévue pour le début du mois de mars. Les extensions ne sont parues qu'en anglais, et sont toutes épuisées (*Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legends*, *Dark*), à l'exception de *Fallen Empires*. Les nouvelles extensions devraient être traduites en français.**
***Nombre de joueurs* : Deux, mais on peut jouer facilement à plusieurs.**
***Temps d'une partie* : 15 à 30 mn en moyenne.**
***Matériel nécessaire pour commencer à jouer* : Un paquet de base par joueur, papier et crayon.**
***Conseils de départ* : Achetez un paquet de base et quatre pochettes-recharges par joueur. Faites des échanges entre cartes courantes, en « sacrifiant » une des cinq couleurs.**
***Prix indicatif* : Paquet de base 65 F, pochette-recharge de 15 cartes 20 F, pochette-recharge de 8 cartes 13 F. Prix français non encore connus.**
***Point fort* : c'est le jeu de ce type le plus joué, vous n'aurez donc pas de mal à trouver des adversaires.**
***On apprécie* : L'originalité du jeu, les multiples possibilités.**
***On regrette* : Le nombre d'extensions parues qui coûte cher au collectionneur.**

LE REPORTAGE

Une visite chez Carta Mundi

Pour ceux qui ne lisent pas les emballages des jeux, Carta Mundi est l'imprimeur belge responsable d'une bonne partie de la production des jeux de cartes à collectionner, à commencer par *Magic : The Gathering*. C'est par une froide journée de janvier que nous sommes allés visiter pour vous ce pourvoyeur céleste.

L'entreprise Carta Mundi est située dans la zone industrielle de Turnhout, une petite ville de 40.000 habitants, à 60 kilomètres à l'est d'Anvers. C'est avec une bonne humeur constante que nous a reçus Luc Mertens, vice-président des ventes et surtout, directeur de tous les projets « spéciaux ». Seul regret : l'interdiction de prendre en photo les machines « stratégiques » de Carta Mundi, découpeuse et trieuses de cartes ; secret industriel oblige. Même la télé belge, venue en reportage la semaine précédente, n'y a pas eu droit.

Casus Belli : Parlez-nous un peu de l'activité des cartes à jouer et à collectionner chez Carta Mundi. Ce qu'elle vous a apporté, ce qu'elle représente en ce moment.

Luc Mertens : Depuis que cette activité existe, ce qui fera bientôt deux ans, elle n'a pas cessé de croître. On peut estimer la part des jeux à collectionner à environ 35 % du chiffre d'affaires de Carta Mundi, qui est de 1,4 milliards de francs belges (soit 230 millions de francs français). Pour 1995, nous prévoyons 1,8 milliards. On ne sait pas si le phénomène va continuer. Je pense néanmoins qu'il y aura un tassement, voire une diminution, quoique ce type de jeu soit destiné à continuer. C'est un jeu d'un type nouveau, qui s'adresse à un public nouveau.
Depuis le début de cette activité, nous avons dû acheter deux nouvelles machines, déplacer nos stocks dans un nouvel entrepôt, et notre personnel est passé de 200 à 350 personnes, presque toutes affectées aux services des jeux à collectionner. Nous prévoyons d'engager encore du personnel cette année.
La production est d'environ 60 millions de cartes par semaine. Et nous envisageons de la porter jusqu'à 100 à 120 millions dès le mois de mai. Nous travaillons déjà 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Bien sûr, ces chiffres ne concernent que les cartes à collectionner. Nous continuons à produire toutes sortes d'autres cartes : cartes à jouer traditionnelles, cartes pour jeux de société (*Monopoly*, *Taboo*, etc.).

C.B. : Comment est née votre collaboration avec la société Wizards of the Coast ?

L.M : Mon premier contact avec Peter Adkinson (le p.-d.g. de Wizards) a été pris à la Gen Con d'il y a trois ans. J'y allais pour rencontrer mes clients habituels (Mayfair, West End Games), qui éditent des jeux de société ou de rôle avec des cartes. C'est Mark Rein Hagen, de White Wolf, qui m'a dit que quelqu'un avait un projet de jeux de cartes. Évidemment, Wizards of the Coast, cela ne me disait rien du tout. Nous avons parlé un moment, j'ai indiqué ce que nous pouvions faire, les contraintes techniques. C'est après cette conversation qu'ils sont partis sur des répartitions par planche de 121 cartes. Il faut dire que nous avions déjà travaillé sur des cartes à collectionner pour le marché américain : joueurs de football, de hockey. Un an plus tard, les cartes de *Magic* étaient présentes à la Gen Con. Nos rapports sont depuis très étroits et amicaux.

C.B. : Vous imprimez d'autres jeux de cartes à collectionner ?

L.M. : Bien sûr, il y a *Jyhad*, également chez Wizards. Puis *On the Edge* (Atlas Games), *Star Trek* (Decipher), *Dark Force* (Schmidt), *Super Deck* (Shark Games), *Wyvern* (gros éditeur de cartes de tarots). Sont prévus *Sim City* (Mayfair Games) et bien sûr les éditions allemande, française, espagnole de *Magic*, qui suivront l'édition italienne. Nous sommes obligés de refuser des clients.

C.B. : Comment se déroule l'impression d'un paquet de cartes ? Quel trajet suit-il ?

L.M. : Avant de commencer l'impression, il y a comme chez tous les imprimeurs le rassemblement des matières premières. À ce sujet, le carton des cartes *Magic* vient de France, de chez Arjomari. Une autre étape, assez lente et délicate, est la réalisation des « plaques » d'impression. Elle est très différente de celle des plaques pour imprimer les journaux et demande un savoir-faire particulier.
Ensuite, il y a l'impression proprement dite. Les planches sont imprimées feuille à feuille, chacune contenant 121 cartes, en 11 colonnes de 11 cartes. Les planches sont ensuite passées à la machine à vernir, puis séchées. L'étape suivante consiste à découper les planches en colonnes, puis chacune des colonnes, pour obtenir des paquets. Ces paquets passent dans une machine à découpe pour faire des coins ronds, puis rassemblés dans de grands sabots en bois, qui servent de réserve intermédiaire.
La dernière étape est la machine à trier. Des paquets sont assemblés sur des tapis roulants, où des machines déposent des cartes suivant leur programmation. Par exemple, pour les boosters *Star Trek* ou *Magic* : 1 carte rare à la première machine, 3 « uncommuns » à la deuxième machine, et 11 « communs » à la dernière. Pour *Jyhad*, on a quatre machines. Ensuite, les cartes sont mises en paquets ou en boosters, et enfin en présentoirs.
Nous réalisons tout ce qui est en carton sur place : cartes, boîtes, présentoirs. La seule exception pour l'instant est l'impression des boosters en plastique. Mais nous espérons rapatrier cette activité en cours d'année.

C.B. : Il y a parfois des erreurs dans des boosters. Est-ce normal ? Des rumeurs prétendent aussi que quelqu'un est préposé à la vérification des planches de cartes, et que toutes celles qui ne sont pas conformes sont détruites. Qu'en est-il ?

L.M : Le remplissage des machines à trier est manuel. Il est donc toujours possible qu'il y ait des erreurs. Mais sur les millions de cartes imprimées (nous devons d'ailleurs avoir dépassé le milliard de cartes), il y a forcément quelques ratés. En ce qui concerne les boosters, on en prélève de temps en temps pour les peser (pour vérifier le nombre de cartes qu'ils contiennent). Si l'on trouve un défaut, on arrête la chaîne et on vérifie les cartes sorties dans la dernière demi-heure.
Quant aux cartes déchirées, c'est à la fois vrai et faux. Dès que le processus de fabrication a un raté (mauvaise impression, cartes mal coupées, boosters mal fermés), on ne fait pas dans le détail. On met tout le lot concerné dans une benne, direction la déchiqueteuse. Il y a bien sûr un contrôle qualité, mais il est moins important que pour les cartes de casino, qui elles sont vérifiées très spécialement pour éviter les moindres variations d'impression. Néanmoins, nous tenons à un certain standard de qualité. Sur l'édition Unlimited de *Magic*, nous avons eu un tirage (plusieurs dizaines de milliers de paquets) qui bien qu'approuvé par Wizards, ne nous convenait pas. Nous l'avons entièrement détruit. Et dans l'opération, sans doute quelques centaines de Black Lotus ou autres...

Propos recueillis par Pierre Rosenthal et Didier Guiserix

Luc Mertens inspecte les palettes de planches de Fallen Empires.

Ô combien de Jean-Luc Picard, combien de Black Lotus ont été déchiquetés chez Carta Mundi.

Photos Didier Guiserix

LE PLUS

Afin de faciliter vos premiers échanges, nous avons mis quelques notes en regard de certaines cartes. Attention, cette « cote » est subjective et dépendra surtout de votre stratégie. De plus, une carte rare marquée comme peu intéressante sera presque toujours plus recherchée qu'une carte inhabituelle. On lit donc les notes comme suit : **+** : carte efficace dans la plupart des jeux. ***** : carte recherchée par les joueurs, en général (mais pas toujours) à cause de son efficacité supposée. **–** : carte plutôt peu efficace par rapport à sa rareté. **x** : carte efficace seulement contre un jeu précis. **c** : carte qui se combine bien avec beaucoup d'autres cartes. De plus, nous avons indiqué neuf combinaisons classiques de deux cartes. Nous avons privilégié les combinaisons dans une même couleur. Les paires de cartes qui se combinent ainsi portent le même chiffre. À vous, en jouant, de découvrir d'autres combinaisons.

Terrains

Notes	Rareté	Nom français	Type	Nom américain
	C	Forêt	Ter.	*Forest*
	C	Île	Ter.	*Island*
	C	Marais	Ter.	*Swamp*
	C	Montagne	Ter.	*Mountain*
	C	Plaine	Ter.	*Plains*
+	R	Bayou	Ter.	*Bayou*
+	R	Brousse	Ter.	*Scrubland*
+	R	Désolation	Ter.	*Badlands*
+	R	Île tropicale	Ter.	*Tropical Island*
+	R	Île volcanique	Ter.	*Volcanic Island*
+	R	Mer souterraine	Ter.	*Underground Sea*
+	R	Plateau	Ter.	*Plateau*
+	R	Savane	Ter.	*Savannah*
+	R	Taïga	Ter.	*Taiga*
+	R	Toundra	Ter.	*Tundra*

Cartes blanches

Notes	Rareté	Nom français	Type	Nom américain
	C	Ange gardien	Éph.	*Guardian Angel*
1	C	Armure sacrée	E : c.	*Holy Armor*
	C	Cercle de protection : blanc	Enc.	*Circle of Protection: White*
	C	Cercle de protection : bleu	Enc.	*Circle of Protection: Blue*
	C	Cercle de protection : noir	Enc.	*Circle of Protection: Black*
+	C	Cercle de protection : rouge	Enc.	*Circle of Protection: Red*
	C	Cercle de protection : vert	Enc.	*Circle of Protection: Green*
+	C	Désenchantement	Éph.	*Disenchant*
	C	Force sacrée	E : c.	*Holy Strength*
	C	Guérisseur sanctif	Inv.	*Samite Healer*
+	C	Héroïne de Bénalia	Inv.	*Benalish Hero*
	C	Licorne nacrée	Inv.	*Pearled Unicorn*
	C	Onguent de soins	Éph.	*Healing Salve*
	C	Pégase de Mesa	Inv.	*Mesa Pegasus*
	C	Survie	Éph.	*Death Ward*
*	I	Ange de Serra	Inv.	*Serra Angel*
	I	Château fort	Enc.	*Castle*
	I	Chevalier blanc	Inv.	*White Knight*
	I	Conversion	Enc.	*Conversion*
	I	Inversion de polarité	Éph.	*Reverse Polarity*
x	I	Karma	Enc.	*Karma*
	I	Lance	E : c.	*Lance*
	I	Mur d'épées	Inv.	*Wall of Swords*
	I	Résurrection	Rit.	*Resurrection*
+	I	Retour au pays	Éph.	*Swords to Plowshares*
–	I	Rune de garde blanche	E : c.	*White Ward*
–	I	Rune de garde bleue	E : c.	*Blue Ward*
–	I	Rune de garde noire	E : c.	*Black Ward*
–	I	Rune de garde rouge	E : c.	*Red Ward*
–	I	Rune de garde verte	E : c.	*Green Ward*
–	R	Animation de mur	E : m.	*Animate Wall*
	R	Armaguedon	Rit.	*Armageddon*
	R	Balance	Rit.	*Balance*
	R	Bénédiction	E : c.	*Blessing*
	R	Colère de Dieu	Rit.	*Wrath of God*
	R	Croisade	Enc.	*Crusade*
	R	Droiture	Éph.	*Righteousness*
–	R	Ferme	E : t.	*Farsmstead*
1	R	Garde du corps chevronné	Inv.	*Veteran Bodyguard*
–	R	Île sanctuaire	Enc.	*Island Sanctuary*
	R	Incarnation personnelle	Inv.	*Personal Incarnation*
	R	Inversion des dégâts	Éph.	*Reverse Damage*
	R	Lions des savanes	Inv.	*Savannah Lions*
	R	Œil pour œil	Éph.	*Eye for an Eye*
x	R	Paladin du Nord	Inv.	*Northern Paladin*
–	R	Voile de pureté	Int.	*Purelace*

Cartes bleues

Notes	Rareté	Nom français	Type	Nom américain
	C	Désinvocation	Éph.	*Unsummon*
	C	Fuite d'énergie	E : e.	*Power Leak*
	C	Grand serpent de mer	Inv.	*Sea Serpent*
	C	Lien animal	E : c.	*Creature Bond*
	C	Mutation instable	E : c.	*Unstable Mutation*
	C	Ondins du Trident nacré	Inv.	*Merfolk of the Pearl Trident*
	C	Reconstruction	Rit.	*Reconstruction*
	C	Salve d'antimagie	Int.	*Spell Blast*
x	C	Salve élémentaire bleue	Int.	*Blue Elemental Blast*
	C	Saut	Éph.	*Jump*
+	C	Sorcier sybarite	Inv.	*Prodigal Sorcerer*
+	C	Syphon d'énergie	Int.	*Power Sink*
	C	Terrain fantasmatique	E : t.	*Phantasmal Terrain*
	C	Venin psychique	E : t.	*Psychic Venom*
	C	Vol	E : c.	*Flight*
	I	Animation d'artefact	E : a.	*Animate Artifact*
	I	Chant des sirènes	Éph.	*Siren's Call*
	I	Clone	Inv.	*Clone*
+	I	Contresort	Int.	*Counterspell*
	I	Contrôle magique	E : c.	*Control Magic*
	I	Élémental d'air	Inv.	*Air Elemental*
	I	Élémental d'eau	Inv.	*Water Elemental*
	I	Forces phantasmatiques	Inv.	*Phantasmal Forces*
	I	Monstre fantomatique	Inv.	*Phantom Monster*
	I	Mur d'air	Inv.	*Wall of Air*
	I	Mur d'eau	Inv.	*Wall of Water*
x	I	Ponction vitale	Enc.	*Lifetap*
	I	Reflux d'énergie	Enc.	*Energy Flux*
	I	Rétroaction	E : e	*Feedback*
	I	Vol d'artefact	E : a.	*Steal Artifact*
	R	Copie d'artefact	E : a.	*Copy Artifact*
*	R	Djinn mahâmot	Inv.	*Mahamoti Djinn*
*	R	Doppelganger vésuvéen	Inv.	*Vesuvan Doppelganger*
	R	Drain d'énergie	Rit.	*Drain Power*
	R	Éfrit de Serendib	Inv.	*Serendib Efreet*
	R	Éruption volcanique	Rit.	*Volcanic Eruption*
	R	Geyser cérébral	Rit.	*Braingeyser*
	R	Île–poisson Seyidna Yûnûs	Inv.	*Island Fish Jasconius*
	R	Navire pirate	Inv.	*Pirate Ship*
	R	Pénurie de mana	Éph.	*Mana Short*
	R	Rappel selon Hurkyl	Éph.	*Hurkyl's Recall*
c	R	Rature magique	Int.	*Magical Hack*
	R	Seigneur de l'Atlantide	Inv.	*Lord of Atlantis*
	R	Stase	Enc.	*Stasis*
c	R	Tricherie mentale	Int.	*Sleight of Mind*
–	R	Voile de pensée	Int.	*Thoughtlace*

Cartes noires

Notes	Rareté	Nom français	Type	Nom américain
	C	Drain de vie	Rit.	*Drain Life*
	C	Exhumation	Rit.	*Raise Dead*
	C	Faiblesse	E : c.	*Weakness*
	C	Force impie	E : c.	*Unholy Strength*
+	C	Messe noire	Int.	*Dark Ritual*
	C	Ombre glaciale	Inv.	*Frozen Shade*
	C	Paralysie	E : c.	*Paralyze*
	C	Peste	Enc.	*Pestilence*
	C	Peur	E : c.	*Fear*
	C	Pillards de l'erg	Inv.	*Erg Raiders*
	C	Rats de la Peste	Inv.	*Plague Rats*
	C	Rugissement de l'au-delà	Éph.	*Howl from Beyond*
	C	Squelettes serviles	Inv.	*Drudge Skeletons*
+	C	Terreur	Éph.	*Terror*
–	C	Zombies dévastateurs	Inv.	*Scathe Zombies*
	I	Animation des morts	E : x	*Animate Dead*
2	I	Apparition des marécages	Inv.	*Bog Wraith*
	I	Chevalier noir	Inv.	*Black Knight*
3	I	Diablotin provocateur	Inv.	*Nettling Imp*
	I	Goule nécrophage	Inv.	*Scavenging Ghoul*
x	I	Langueur	Enc.	*Gloom*
	I	Mur d'ossements	Inv.	*Wall of Bone*
x	I	Poigne de mort	Enc.	*Deathgrip*
+	I	Précepteur diabolique	Rit.	*Demonic Tutor*
2	I	Présence malveillante	E : t.	*Evil Presence*
	I	Sacrifice	Int.	*Sacrifice*
	I	Simulacre	Éph.	*Simulacrum*
+	I	Spectre hypnotiseur	Inv.	*Hypnotic Specter*
	I	Terrain maudit	E : t.	*Cursed Land*
*	I	Vampire sengien	Inv.	*Sengir Vampire*
*, 3	R	Assassin royal	Inv.	*Royal Assassin*
–	R	Avocat diabolique	Rit.	*Demonic Attorney*
	R	Cheval de cauchemar	Inv.	*Nightmare*
–	R	Contrat avec les enfers	Rit.	*Contract from Below*
	R	Convulsion cérébrale	Rit.	*Mind Twist*
	R	Distorsion d'artefact	E : a.	*Warp Artifact*
	R	El-Hajjâj	Inv.	*El-Hajjâj*
	R	Feu follet	Inv.	*Will-O-The-Wisp*
	R	Hordes démoniaques	Inv.	*Demonic Hordes*
	R	Lune blafarde	Enc.	*Bad Moon*
	R	Maître des zombies	Inv.	*Zombie Master*
	R	Mânes infernales	Inv.	*Nether Shadow*
–	R	Pacte ténébreux	Rit.	*Darkpact*
	R	Reine sorcière	Inv.	*Sorceress Queen*
	R	Seigneur de l'Abîme	Inv.	*Lord of the Pit*
–	R	Voile de mort	Int.	*Deathlace*

Cartes rouges

Notes	Rareté	Nom français	Type	Nom américain
	C	Atog	Inv.	*Atog*
+, 4	C	Boule de feu	Rit.	*Fireball*
+	C	Désintégration	Rit.	*Disintegrate*
	C	Entrave chtonienne	E : c.	*Earthbind*
+	C	Foudre	Éph.	*Lightning Bolt*

La liste bilingue des cartes de *Magic : L'Assemblée*™

	C	Fracasser	Éph.	*Shatter*
	C	Géant des collines	Inv.	*Hill Giant*
	C	Gobelins pillards de Mons	Inv.	*Mons' s Goblin Raiders*
+	C	Gorille beringeï	Inv.	*Kird Ape*
c	C	Guerriers nains	Inv.	*Dwarven Warriors*
	C	Minotaure des Hurloons	Inv.	*Hurloon Minotaur*
	C	Ogre gris	Inv.	*Gray Ogre*
	C	Pluie de pierres	Rit.	*Stone Rain*
x	C	Salve élémentaire rouge	Int.	*Red Elemental Blast*
	C	Souffle ardent	E : c.	*Firebreathing*
	I	Aérostiers gobelins	Inv.	*Goblin Balloon Brigade*
	I	Artillerie orque	Inv.	*Orcish Artillery*
	I	Dragonnet	Inv.	*Dragon Whelp*
	I	Élémental de feu	Inv.	*Fire Elemental*
	I	Élémental de terre	Inv.	*Earth Elemental*
x	I	Feux de brousse	Rit.	*Flashfires*
–	I	Forgeur d'armes nain	Inv.	*Dwarven Weaponsmiths*
	I	Fouisseur	E : c.	*Burrowing*
	I	Géant de pierre	Inv.	*Stone Giant*
	I	Mur de feu	Inv.	*Wall of Fire*
	I	Mur de pierre	Inv.	*Wall of Stone*
	I	Oriflamme orque	Enc.	*Orcish Oriflamme*
	I	Seigneur de guerre kelde	Inv.	*Keldon Warlord*
	I	Tempête fracassante	Enc.	*Shatterstorm*
	I	Troll d'Uthden	Inv.	*Uthden Troll*
	I	Tunnel	Éph.	*Tunnel*
	R	Barbelures de mana	Enc.	*Manabarbs*
	R	Djinn mijaëne	Inv.	*Mijae Djinn*
*	R	Dragon shivân	Inv.	*Shivan Dragon*
	R	Flamboiement de mana	Enc.	*Mana Flare*
	R	Fourche	Int.	*Fork*
	R	Fumée	Enc.	*Smoke*
	R	Gargouille de granit	Inv.	*Granite Gargoyle*
	R	Hydre de pierre	Inv.	*Rock Hydra*
	R	Montagne magnétique	Enc.	*Magnetic Mountain*
	R	Roi des gobelins	Inv.	*Goblin King*
	R	Rokh des Hauts de Kher	Inv.	*Roc of Kher Ridges*
	R	Roue de la fortune	Rit.	*Wheel of Fortune*
	R	Surtension	Enc.	*Power Surge*
	R	Tremblement de terre	Rit.	*Earthquake*
	R	Troll fangeux	Inv.	*Sedge Troll*
–	R	Voile de chaos	Int.	*Chaoslace*

Cartes vertes

	C	Araignée géante	Inv.	*Giant Spider*
	C	Brouillard	Éph.	*Fog*
+	C	Croissance gigantesque	Éph.	*Giant Growth*
	C	Dryades de Shanod	Inv.	*Shanodin Dryads*
	C	Elfes de Llanowar	Inv.	*Llanowar Elves*
	C	Farfadets de la Scrutaie	Inv.	*Scryb Sprites*
	C	Grizzlis	Inv.	*Grizzly Bears*
	C	Guivre vorace	Inv.	*Craw Wurm*
	C	Mammouth de guerre	Inv.	*War Mammoth*
	C	Mur de bois	Inv.	*Wall of Wood*
	C	Régénération	E : c.	*Regeneration*
	C	Source de vie	Rit.	*Stream of Life*
	C	Sylvins de Ferracine	Inv.	*Ironroot Treefolk*
	C	Tranquillité	Rit.	*Tranquility*
	C	Végétation luxuriante	E : t.	*Wild Growth*
+, 5	I	Basilic des halliers	Inv.	*Thicket Basilisk*
	I	Désagrégation	Éph.	*Crumble*
	I	Druide des leys	Inv.	*Ley Druid*
	I	Errance	E : c.	*Wanderlust*
x	I	Force de vie	Enc.	*Lifeforce*
5	I	Leurre	E : c.	*Lure*
	I	Mur de glace	Inv.	*Wall of Ice*
	I	Mur de ronces	Inv.	*Wall of Brambles*
	I	Ouragan	Rit.	*Hurricane*
+	I	Réapparition	Rit.	*Regrowth*
	I	Tornade du désert	Rit.	*Desert Twister*
4	I	Transfert	Rit.	*Channel*
x	I	Tsunami	Rit.	*Tsunami*
6	I	Vivacité	E : c.	*Instill Energy*
	R	Archers elfes	Inv.	*Elvish Archers*
	R	Artefact vivant	E : a.	*Living Artifact*
7	R	Aspects du loup	E : c.	*Aspect of Wolf*
	R	Chanson de Titania	Enc.	*Titania's Song*
	R	Cocatrix	Inv.	*Cockatrice*
	R	Enchaînements	Enc.	*Fastbond*
	R	Enchanteresse verduralde	Inv.	*Verduran Enchantress*
	R	Fongosaure	Inv.	*Fungusaur*
	R	Force de la Nature	Inv.	*Force of Nature*
	R	Kudzu	E : t.	*Kudzu*
	R	Loups des forêts	Inv.	*Timber Wolves*
*, 7	R	Noble féal de Gaia	Inv.	*Gaea's Liege*
+, 6	R	Oiseaux de paradis	Inv.	*Birds of Paradise*
	R	Terres vivantes	Enc.	*Living Lands*
	R	Tisseur de toile	E : c.	*Web*
–	R	Voile de vie	Int.	*Lifelace*

Artefacts

+	I	Anneau solaire	Art.	*Sol Ring*
	I	Baguette de cristal	Art.	*Crystal Rod*
	I	Baguette de ruine	Art.	*Rod of Ruin*
	I	Bibliothèque de Leng	Art.	*Library of Leng*
	I	Conservateur	Art.	*Conservator*
	I	Coupe d'ivoire	Art.	*Ivory Cup*
	I	Djaggernaut	C-a.	*Juggernaut*
+, 8	I	Étau de supplice	Art.	*Black Vise*
	I	Étoile de fer	Art.	*Iron Star*
	I	Golem d'obsianite	C-a.	*Obsianus Golem*
	I	Homme d'airain	C-a.	*Brass Man*
	I	Lunettes d'Urza	Art.	*Glasses or Urza*
	I	Monolithe de basalte	Art.	*Basalt Monolith*
	I	Mur vivant	C-a.	*Living Wall*
	I	Ornithoptère	C-a.	*Ornithopter*
	I	Prisme céleste	Art.	*Celestial Prism*
	I	Rets des âmes	Art.	*Soul Net*
	I	Sphère de bois	Art.	*Wooden Sphere*
	I	Trône d'os	Art.	*Throne of Bone*
	R	Ankh de Mishra	Art.	*Ankh of Mishra*
	R	Anneau d'Aladdin	Art.	*Aladdin's Ring*
	R	Anneau de Jouder	Art.	*Jandor's Ring*
	R	Arche de mana	Art.	*Mana Vault*
	R	Argile primordiale	C-a.	*Primal Clay*
	R	Bête mécanique	C-a.	*Clockwork Beast*
	R	Bouteille de Salomon	Art.	*Bottle of Suleiman*
	R	Cheval d'ébène	Art.	*Ebony Horse*
+, 9	R	Chevalet de torture	Art.	*The Rack*
	R	Cimeterre dansant	C-a.	*Dancing Scimitar*
	R	Cloche de Kormus	Art.	*Kormus Bell*
	R	Disque de Nevinyrral	Art.	*Nevinyrrals Disk*
	R	Dragon-machine	C-a.	*Dragon Engine*
	R	Fontes de Jouder	Art.	*Jandor's Saddlebags*
	R	Grimoire de Jayemdae	Art.	*Jayemdae Tome*
	R	Heaume de Chatzuk	Art.	*Helm of Chatzuk*
	R	Horloge de l'Armaguedon	Art.	*Armageddon Clock*
	R	L'Essaim	Art.	*The Hive*
	R	Lampe d'Aladdin	Art.	*Aladdin's Lamp*
	R	Lance-roquettes	Art.	*Rocket Launcher*
	R	Lunettes solaires d'Urza	Art.	*Sunglasses of Urza*
–	R	Machine de guerre de Mishra	C-a.	*Mishra's War Machine*
	R	Meule	Art.	*Millstone*
8	R	Mine rugissante	Art.	*Howling Mine*
	R	Monolithe de jade	Art.	*Jade Monolith*
	R	Œuf de dingus	Art.	*Dingus Egg*
	R	Onulet	C-a.	*Onulet*
	R	Orbe de l'Hiver	Art.	*Winter Orb*
	R	Pierre de soumission	Art.	*Meekstone*
9	R	Sceptre de dislocation	Art.	*Disrupting Scepter*
	R	Tapis volant	Art.	*Flying Carpet*
+	R	Tour d'ivoire	Art.	*Ivory Tower*

Légendes

Rareté : C = Courante ; I = Inhabituelle ; R = Rare.
Type : Art. = Artefact ; C-a. = Créature-artefact ; E : a, c, m, t, x = Enchanter : artefact, créature, mur, terrain, autre ; Enc. = Enchantement ; Éph. = Éphémère ; Int. = Interruption ; Inv. = Invoquer ; Rit. = Rituel ; Ter. = Terrain.

Magic étant bientôt disponible en français, il se trouvera sans doute des joueurs pour vouloir utiliser à la fois des cartes anglaises et des cartes françaises. Voici donc un lexique des termes techniques les plus courants utilisés. La traduction est donnée dans le sens anglais vers français.

TYPES DE CARTES/SORTS

Artifact = Artefact ● Artifact creature = Créature-artefact ● Enchant = Enchanter ● Enchantment = Enchantement ● Instant = Éphémère ● Interrupt = Interruption ● Land = Terrain ● Sorcery = Rituel ● Summon = Invoquer.

AUTRES TERMES

Abilities = Capacités ● Activation cost = Coût d'activation ● Ante = Mise ● Attack phase = Phase d'attaque ● Attacking creature = Créature attaquante ● Banding = Regroupement ● Block = Bloquer ● Bury = Enterrer ● Card = Carte ● Card in play = Carte en jeu ● Cast a spell = Lancer un sort ● Caster = Lanceur (du sort) ● Casting cost = Coût de lancement ● Characteristics (of a creature) = Caractéristiques (d'une créature) ● Color = Couleur ● Colorless = Incolore ● Controller = Contrôleur ● Counter (the) = Marqueur ● Counter (to) = Contrecarrer un sort ● Creature = Créature ● Damage = Dégâts (points de) ● Deck = Paquet ● Destroyed = Détruit(e) ● Discard = Se défausser ● Draw a card = Piocher une carte ● Fast effect = Effet rapide ● First strike = Initiative ● Flying = Volant(e) ● Graveyard = Cimetière ● Hand = Main ● Kill = Tuer ● Landwalk = Traversée de terrain ● Library = Bibliothèque ● Life (life points) = Vie (points de vie) ● Main phase = Phase principale ● Mana = Mana ● Mana pool = Réserve de mana ● Owner = Propriétaire ● Permanent = Permanent ● Phase = Phase ● Power = Force ● Rampage = Sauvagerie ● Remove from game = Retirer de la partie ● Spell = Sort ● Tap = Engager ● Tapped = Engagé(e) ● Target = Cible ● Territory = Territoire ● Token = Jeton ● Toughness = Endurance ● Trample = Piétinement ● Turn = Tour ● Untap = Dégager ● Upkeep = Entretien ● Walk = Traversée ● Wall = Mur.

▷

Cela ne fait que commencer (et on nous annonce encore d'autres jeux pour les mois à venir) ! En ce qui concerne ceux présentés ici, nous avons privilégié la description à la critique. En effet, si nous avons pu jouer longuement aux premiers parus, il nous a été un peu plus difficile de les tester à fond. Pas de panique, aucun de ces jeux n'a vraiment de gros défaut, mais la façon de jouer dépend tellement des joueurs rencontrés et de leurs paquets respectifs qu'une « vraie » critique demanderait plusieurs semaines de tests. Sans compter que ces jeux évolueront en fonction de leur propre succès.

Avant-propos

Tous les jeux présentés dans cet article sont en anglais. Les versions françaises de certains ne devraient plus tarder : celle de *SpellFire* devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes, *Magic : L'Assemblée* est prévue pour début mars et *Doom Trooper* devrait être en boutique à la mi-février. Il est question d'une traduction de *Wyvern*. Nous n'avons malheureusement pas pu parler de *DarkForce*, notre niveau en allemand étant trop faible (mais une traduction française est en cours). A noter d'ailleurs que le niveau d'anglais exigé pour pratiquer ces jeux est supérieur à celui d'un jeu classique. En effet, il ne vous viendrait pas à l'idée de montrer vos cartes secrètes aux autres joueurs afin qu'ils vous les traduisent...

Jyhad

Ce jeu est directement inspiré du jeu de rôle *Vampire : La mascarade*, lui-même inspiré des romans d'Ann Rice (*Entretien avec un vampire*).
Vous incarnez un Mathuselah, un très vieux vampire, qui essaye d'influencer des vampires plus jeunes regroupés en clans.
En termes de jeu, vous avez un capital de 30 points de « sang » qui servent à jouer des cartes vampires, à leur faire faire des actions. Votre but : réduire à 0 point de sang vos adversaires, mais attention, chaque action vous coûte aussi des points. C'est donc un jeu de gestion des ressources d'attaque. Jyhad étant conçu pour se pratiquer à plusieurs joueurs, de nombreuses cartes de diplomatie viennent tempérer les ardeurs guerrières des vampires. C'est donc un jeu qui peut devenir assez subtil, mais qui exige du temps pour y jouer, la longueur d'une partie rejoignant celle d'un jeu de société classique. Des conseils pour débuter à *Jyhad* (les règles ne sont pas faciles à comprendre) ont été publiées dans notre hors-série n° 13.

Fiche technique Jyhad

Éditeur **: Wizards of the Coast.** ***Présentation*** **: Paquets de base de 76 cartes et pochettes de 19 cartes. Il existe 437 cartes différentes : 92 rares, 103 inhabituelles, 121 « vampires » et 121 courantes.** ***Nombre de joueurs*** **: 2 et plus. Le jeu à 2 est peu intéressant. Il est conseillé de jouer à 5 ou 6.** ***Temps de jeu*** **: de 2 à 5 heures.** ***Matériel nécessaire pour commencer à jouer*** **: Un paquet de base par joueur, une quarantaine de petits jetons pour symboliser des points de sang.** ***Conseils de départ*** **: Un paquet de base et deux ou trois pochettes suffisent pour jouer. Échangez vos vampires en double. Faites vos jeux en vous centrant sur deux ou trois « disciplines » plutôt que de choisir des clans de vampires.** ***Prix indicatif*** **: 70 F le paquet, 22 F la pochette.** ***Point fort*** **: L'univers est proche de celui du jeu de rôle.** ***On apprécie*** **: L'adéquation du thème et des mécanismes de jeu.** ***On regrette*** **: La longueur des parties.**

SpellFire

SpellFire a été la réponse rapide du géant TSR au jeu *Magic*. Conçu en peu de temps, plus simple que *Magic*, *SpellFire* reste pourtant intéressant. Le principe du jeu : créer un ensemble de six royaumes qui se protègent en pyramide. Pour cela, on utilise des héros pour garder ses royaumes existants ou attaquer ceux du voisin. Les ingrédients du jeu *Advanced Dungeons & Dragons* s'y retrouvent (magie, prêtre, nains et elfes, etc.) plutôt bien intégrés. Les cartes se divisent en cartes générales et en cartes servant dans un univers particulier d'*AD&D* : Forgotten Realms, Greyhawk ou Dark Sun. Des extensions pour Ravenloft et DragonLance sont parues. Le principal défaut du jeu est la qualité très médiocre des cartes, qui s'abîment particulièrement vite.

Fiche technique Spellfire

Éditeur **: TSR (v.o. et v.f.)** ***Présentation*** **: Doubles-paquets de 55 cartes chacun, pochettes de 15 cartes. Il y a environ 400 cartes dans l'édition normale. Les extensions ont en général de 125 cartes (dont 25 en série limitée).** ***Nombre de joueurs*** **: 2.** ***Temps de jeu*** **: 15 à 30 mn.** ***Matériel nécessaire pour commencer à jouer*** **: Un double-paquet suffit pour 2 joueurs.** ***Conseils de départ*** **: Achetez deux ou trois pochettes et « sacrifiez » un des univers de jeu pour faire des échanges sur les autres.** ***Prix indicatif*** **: 80 F le double-paquet, 20 F la pochette. Un peu plus cher en français.** ***Point fort*** **: Pour les fans des univers traditionnels d'*AD&D*.** ***On apprécie*** **: La rapidité et la simplicité du jeu de base.** ***On regrette*** **: La qualité des cartes, qui s'usent trop vite.**

Star Trek

Customizable Card Game

La série *Star Trek* est un vrai phénomène de société aux États-Unis. Le jeu de cartes fait expressément référence aux nouveaux épisodes : *The Next Generation*, dont le cycle de quatre ans est déjà fini aux États-Unis (alors qu'en France, TF1 vient seulement de prendre une option sur les épisodes). Autant dire que les amateurs de Spock et Kirk ne verront pas leurs héros, mais apprendront à côtoyer Jean-Luc Picard ou Data. Le système de jeu est particulièrement original. Avant de commencer réellement une partie, les joueurs placent alternativement sur une ligne six missions, qui constitueront la « spaceline », la suite des actions à effectuer. Ils continueront en plaçant secrètement sous ces cartes des « dilemmes » ou des artefacts, qui constitueront les

Fiche technique Star Trek

Éditeur **: Decipher Games.** ***Présentation*** **: Paquets de base de 60 cartes et pochettes de 15 cartes. Il existe 363 cartes différentes, dont 121 de chaque rareté : courantes, inhabituelles et rares.** ***Nombre de joueurs*** **: 2. Il n'est pas prévu de jouer à plus.** ***Temps de jeu*** **: 15 à 45 mn.** ***Matériel nécessaire pour commencer à jouer*** **: Vous n'avez qu'une chance sur trois d'avoir un paquet suffisant pour démarrer. Il vous faudra donc acheter aux moins deux paquets de base, quatre pochettes et faire des échanges, avant de commencer à jouer.** ***Conseils de départ*** **: Achetez plusieurs paquets et pochettes. Concentrez-vous sur une des affiliations. Faites vos paquets en fonction des missions. Et passez du temps à les préparer, car un paquet mal conçu peut n'avoir aucune chance de gagner.** ***Prix indicatif*** **: 70 F le paquet, 22 F la pochette.** ***Point fort*** **: Un système original de mise en place.** ***On apprécie*** **: Le look des cartes, bien dans l'esprit de la série Star Trek.** ***On regrette*** **: Il faut acheter trop de cartes pour faire un jeu jouable.**

Onze autres jeux de cartes

embûches et les récompenses de chaque mission. Le but du jeu : obtenir 100 points, chaque mission réussie rapportant entre 15 et 50 points. Une fois le jeu préparé, les joueurs posent devant leur « oupost » (base) les vaisseaux et les équipages qui iront résoudre les missions, et vaincront les dilemmes grâce à leurs talents ou les cartes en main. Les trois affiliations : Fédération, Klingon ou Romulan, impliquant des tactiques de jeu un peu différentes.
C'est un jeu agréable et original, mais qui souffre d'un défaut : en achetant un paquet de base, il y a un gros risque qu'il ne contienne pas suffisamment de cartes indispensables pour jouer.

On The Edge

C'est un jeu de cartes basé sur le jeu de rôle *Over the Edge* (qui sera traduit cette année par Halloween Concept). Le contexte : des factions étranges de mutants, extraterrestres, psis ou autres anormaux essayent de contrôler l'île d'Al-Almarja. Le but du jeu : obtenir suffisamment de points d'influence. Ce nombre est fonction du nombre de joueurs (nous vous conseillons d'ailleurs d'augmenter le total quand vous saurez jouer, sinon les parties deviennent déséquilibrées).
Les mécanismes de jeu sont relativement proches de *Magic*, avec quelques idées plus proches de *Jyhad* (les personnages sont uniques car contrôlés par un seul joueur à la fois). Chaque personnage a le choix entre gagner de l'influence (dite « pull ») et se rapprocher de la victoire, ou bien utiliser cette influence pour amener d'autres cartes en jeu.
La position des cartes sur la table a une grande importance. On peut les mettre en trois rangées, en sachant que les personnages ne peuvent s'affronter que si rien ne les gênent (c'est-à-dire qu'ils soient aux premiers rangs ou que le personnage devant eux ait déjà fait une action et soit « engagé »).

Fiche technique On The Edge

Éditeur **: Atlas Games.** ***Présentation*** **: Paquets de 60 cartes et pochettes de 10 cartes. Il y a 269 cartes différentes : 100 rares, 89 inhabituelles et 80 courantes. Une extension (les *Cut-Ups*) est prévue pour bientôt.** ***Nombre de joueurs*** **: 2 ou plus, maximum recommandé de 5.** ***Temps de jeu*** **: 15 à 45 mn.** ***Matériel nécessaire pour commencer à jouer*** **: Un paquet de base, plus du papier et un crayon.** ***Conseils de départ*** **: Faites un jeu avec 10 ressources, 10 personnages avec du « pull », 10 personnages sans « pull », 10 cartes diverses.** ***Prix indicatif*** **: 65 F le paquet, 15 F la pochette.** ***Point fort*** **: La gestion du terrain de jeu en trois rangées.** ***On apprécie*** **: Le côté tactique du jeu.** ***On regrette*** **: La trop grande facilité à avoir des jeux très puissants.**

En conclusion, un jeu agréable et rapide. On regrettera juste que les bords de cartes se ressemblent trop. Il n'est pas facile au débutant de distinguer les ressources (sortes de terrains) des *whammies* (éphémères) ou *gears* (enchantements).

Super Cards

Un jeu de super-héros particulièrement simple. Une traduction des règles en français a été réalisée par Oriflam, et les cartes sont suffisamment simples pour être comprises par des débutants en anglais. Le but du jeu : créer une « pile » avec un super-héros, et une autre avec un super-vilain. Votre super-héros doit vaincre le super-vilain de votre adversaire, et réciproquement. Chaque super-héros/vilain a une valeur de base. On lui adjoint une carte « plus » (en général un équipement) et une carte « multiplicatrice » (en général un lieu). La force de la pile est donc : valeur du super-héros/vilain + carte « plus », le tout multiplié par la carte multiplicatrice. Si vous dépassez de 10 la valeur de votre adversaire, vous le battez.
En bref, c'est un jeu de bataille amélioré, avec quelques événements rigolos en plus. Plutôt pour de jeunes joueurs qui voudraient n'avoir à lire que quelques lignes d'anglais facile.

Galactic Empires

Galactic Empires est un peu à *Magic* ce que *Traveller* était à *Dungeons & Dragons* : un jeu du même type, mais avec un thème de space opera. Les créateurs de Galactic Empires ont donc décortiqué Magic, et lui ont rajouté toutes sortes « d'améliorations ». Le principe reste pourtant à peu près le même : détruire les 25 points de résistance du Q.G. adverse, en se servant de flottes spatiales, le tout en tirant parti des ressources de ses terrains.
La première différence vient du fait que les terrains génèrent diverses choses : énergie, munitions, support logistique. À chaque tour, vous devrez gérer ce stock pour décider quelles cartes vous engagerez. Ainsi, ce n'est plus parce qu'une carte est posée que vous pourrez l'utiliser à tous les tours. Chaque joueur décide également du destin d'un empire galactique différent, chacun ayant des règles spécifiques pour jouer ses vaisseaux. Le nombre d'appareils en jeu dépend du nombre de joueurs. Enfin, des règles extrêmement précises régissent la construction des paquets de cartes, mais préservent ainsi un certain équilibre. Au chapitre des bonnes idées, la Réserve : on peut, en début de partie, mettre trois cartes visibles de côté, que l'on pourra, suivant certaines conditions, amener en jeu. De quoi réduire le hasard des tirages de cartes, tout en donnant une information à l'adversaire.
En bref, un bon jeu, mais peut-être un peu « prise de tête ». La qualité globale des illustrations, malgré une réelle amélioration entre la première édition et l'actuelle, reste pour le moins très moyenne.

Hi-Tech Combat

Premier jeu de cartes de ce type de conception française, c'est l'œuvre des auteurs du jeu de rôle *Mercenaires*, mais n'a rien à voir avec ce dernier. Légèrement inspiré de *Magic*, chaque joueur fait s'affronter des Cyborgs, Robots, Psis ou Véhicules. Pour cela, en lieu de terrains, il dispose d'usines. Pour gagner, il faut détruire les usines de son adversaire (grâce à des équipements, « créatures » ou armes). Les armées sont

Fiche technique Super Cards

Éditeur **: Shark Games.** ***Présentation*** **: Paquets de base de 60 cartes. Il n'existe pas de pochettes.** ***Nombre de joueurs*** **: 2.** ***Temps de jeu*** **: 10 à 20 mn.** ***Matériel nécessaire pour commencer à jouer*** **: Un paquet de base par joueur.** ***Conseils de départ*** **: Pas de conseils, un paquet suffit.** ***Prix indicatif*** **: 60 F le paquet.** ***Point fort*** **: Rapide à apprendre et à jouer (quelques minutes).** ***On apprécie*** **: Sans plus.** ***On regrette*** **: Le côté trop simpliste.**

Fiche technique Galactic Empires

Éditeur **: Companion Games.** ***Présentation*** **: Paquets de base de 55 cartes, pochettes de 12 cartes. Les paquets de base existent en deux versions : A et B. Chaque paquet contient 50 cartes qui sont toujours les mêmes suivant la version, plus 5 cartes au hasard. Les cartes des pochettes sont mises au hasard.** ***Nombre de joueurs*** **: 2 ou plus.** ***Temps de jeu*** **: 25 mn ou plus.** ***Matériel nécessaire pour commencer à jouer*** **: Normalement, un seul paquet. Mais les impératifs de construction avec règles avancées imposent plutôt un paquet et quatre à cinq pochettes par joueur.** ***Conseils de départ*** **: N'hésitez pas à mettre plus de terrains que le minimum conseillé.** ***Prix indicatif*** **: 72 F le paquet, 20 F la pochette.** ***Point fort*** **: Plus tactique et spatial que Magic.** ***On apprécie*** **: L'équilibrage et les possibilités du jeu.** ***On regrette*** **: La complexité des empires, les illustrations pas très réussies.**

Fiche technique Hi-Tech Combat

Éditeur **: Fléo.** ***Présentation*** **: Paquets de base de 80 cartes, pochettes de 20 cartes. Les paquets de base sont semi-préparés, c'est-à-dire qu'ils contiennent presque tous les mêmes cartes, afin de rendre le jeu jouable avec un paquet par joueur. Les pochettes sont remplies au hasard. Des cartes spéciales seront disponibles auprès du magasin Le Temple du Jeu (Bordeaux), partenaire de l'éditeur.** ***Nombre de joueurs*** **: 2.** ***Temps de jeu*** **: 20 à 40 mn.** ***Matériel nécessaire pour commencer à jouer*** **: Un paquet par joueur.** ***Prix indicatif*** **: 60 F le paquet de base, 20 F la pochette. Note : Test fait sur une préversion. Le jeu final devrait être agréable à jouer. Les illustrations sont assez inégales, mais si le jeu se vend correctement, une nouvelle édition les améliorera.**

▷

Et pour quelques jeux de plus

Ils arrivent bientôt, surveillez les vitrines de vos boutiques : • Towers in Time, médiéval-fantastique, chez Thunder Castle Games • Star of the Guardian, un jeu de space opera d'après des romans de Margaret Weis (mars, chez Mag Force 7) • Sim City, d'après le jeu sur ordinateur du même nom, pour construire des villes (avril, chez Mayfair Games) • Blood Wars, un nouveau jeu de TSR, basé sur l'univers PlaneScape (mars) • In Nomine Satanis / Magna Veritas en jeu de cartes, par Halloween Concept (avril/juin) • Nephilim en jeu de cartes, par Multisim (avril/juin) • Julie Bell/Boris Vallejo Fantasy Card Games sera publié par Cardz Distributions (mai) • Shadowfist est un jeu de combat et d'arts martiaux chez Daedalus Games (mai) • Rage, un jeu de cartes inspiré par *Werewolf* (White Wolf; mai) • Decipher Games aurait signé avec Lucas Film pour faire un jeu Star Wars, tandis que Wizards of the Coast a signé avec Fasa pour une adaptation de BattleTech.

déployées en deux lignes : attaque et défense. Le dilemme du joueur est le suivant : construire une seule usine ou plusieurs. Une seule usine est solide, mais produit peu ; plusieurs usines produisent plus, mais chacune est moins solide. Pour construire des équipements, on doit placer les cartes en « début de chaîne », chaque carte avançant d'une case par tour, et sortant au bout d'un certain temps, proportionnel à sa puissance. De plus, certaines cartes utilisent des points de Munitions, de Méditation, etc. Ces points sont stockés dans des bâtiments que l'on met également sur les chaînes de montage des usines. Bref, un gros jeu de combat, mais où la gestion a une grande importance.

Wyvern

L'éditeur de *Wyvern* est connu mondialement pour ses jeux de tarots divinatoires. Avec *Wyvern*, il propose un jeu plutôt plus rapide et plus simple que *Magic*. Chaque joueur dispose de quatre types de cartes : les Dragons et les Terrains qui composent les cartes du territoire à défendre ; les Trésors et les Actions, qui agissent sur le cours du jeu.
Le but : avec un capital de 25 pièces d'or, vous devez engager des dragons pour défendre votre territoire et détruire celui de l'adversaire. Vos dragons iront combattre les autres dragons ou découvrir les pièges des terrains. Les mécanismes du jeu sont simples, et la subtilité viendra de la position des cartes que l'on peut tour à tour cacher, révéler ou déplacer dans son territoire.
Errata (indispensable pour pouvoir jouer) : Un terrain qui applique un modificateur à un dragon génère tout de suite des pièces d'or, et est remplacé immédiatement sur le territoire.
En résumé : Un jeu simple mais agréable, bien dessiné, et qui plaira aux amateurs de dragons.

Fiche technique Wyvern

Éditeur : US Games Systems. **Présentation** : Paquets de base de 60 cartes, pochettes de 15 cartes. Il y a 136 cartes différentes dans l'édition « Premier », mais 103 supplémentaires seront ajoutées dès la prochaine édition. Il y a des cartes rares, inhabituelles et courantes, et une carte ultra rare. **Nombre de joueurs** : 2. **Temps de jeu** : 15 à 30 mn. **Matériel nécessaire pour commencer à jouer** : Un paquet de cartes par joueur, 30 marqueurs pour compter les pièces d'or. **Conseils de départ** : Mettez environ deux fois plus de dragons que de terrains dans votre paquet de dragons. **Prix indicatif** : Inconnu. **Point fort** : Illustrations agréables pour ceux qui aiment les dragons. **On apprécie** : La simplicité de mise en route du jeu. **On regrette** : Le manque actuel de variété des cartes.

Doom Trooper

C'est un jeu de combat dans l'univers de *Mutant Chronicles*. Votre but : obtenir 25 points de promotion en gagnant des combats contre vos adversaires. Pour cela, vous disposez de combattants des armées du Bien *et* du Mal (non mais !). Les « bons » utilisent l'Art (sorts éphémères) et les « mauvais » les Gifts (enchantements), et tous de grosses armes. La subtilité du jeu vient de la gestion des victoires, que l'on peut soit engranger en promotion, soit garder en « destinée » afin d'amener d'autres cartes ; et la possibilité de « cacher » certaines cartes en défense. Un gros problème néanmoins : les cartes rares fortes sont vraiment très fortes et le déséquilibre du jeu est patent. Au point que plus de la moitié des cartes vont être revues pour la prochaine version (afin de rendre les cartes courantes plus utiles ou efficaces). Attendez donc cette version, ou la version française (qui reprendra cette seconde édition).

Fiche technique Doom Trooper

Éditeur : Heartbreaker (Descartes pour la v.f.). **Présentation** : Paquets de base de 60 cartes, pochettes de 15 cartes. Il y a 334 cartes différentes : 121 rares, 121 peu communes et 92 courantes. **Nombre de joueurs** : 2. **Temps de jeu** : 15 à 45 mn. **Matériel nécessaire pour commencer à jouer** : Un paquet de base et une trentaine de jetons. **Conseils de départ** : Attendez la deuxième version (voir texte). **Prix indicatif** : Inconnu. **Point fort** : Jeu en grande adéquation avec Mutant Chronicles. **On apprécie** : Les dessins. **On regrette** : Un jeu pour l'instant mal équilibré.

Dixie : Bull Run

Voici le premier jeu de cartes avec un thème de wargame. La série Dixie se propose de recréer des batailles de la guerre de Sécession. Le système de jeu n'a rien à voir avec *Magic*, et les règles, si elles sont très simples, auraient gagné à être moins « wargamistiques ».

Chaque joueur prend le commandement d'un camp : Yankees ou Rebelles, et déploie ses forces

cachées sur trois positions (aile gauche, centre, aile droite). Son but : occuper deux des positions de l'adversaire. Il dispose pour cela de troupes d'infanterie ou de cavalerie, de généraux, d'artillerie et de quelques cartes de terrains (modificateurs de bataille) ou d'événements.
Les batailles dépendent de jets de dés, fonction de la force des armées au contact. Les cartes n'ont pas de degré de rareté (d'après l'éditeur, les wargameurs n'auraient pas apprécié). Mais la réalité historique fait qu'un des camps est plus fort que l'autre. On peut palier cet inconvénient en donnant un budget par armée (chaque armée a une valeur indiquée) ou mieux : jouer en aller-retour et comparer les résultats.

Fiche technique Dixie : Bull Run

Éditeur : Columbia Games. **Présentation** : Paquets de base de 60 cartes, avec 30 cartes bleues et 30 cartes grises. Pas de pochette. Il y a 200 cartes différentes. D'autres batailles sont prévues. **Nombre de joueurs** : 2. **Temps de jeu** : environ 30 mn. **Matériel nécessaire pour commencer à jouer** : Avec un peu de chance, un seul paquet suffit pour deux joueurs. Il vous faudra deux dés normaux. **Conseils de départ** : Prenez un paquet de base par joueur, partagez-vous les cartes grises et les cartes bleues. C'est suffisant. **Prix indicatif** : 72 F le paquet. **Point fort** : Enfin un jeu de cartes qui plaira au moins autant aux wargameurs qu'aux rôlistes. **On apprécie** : Le fait de ne pas avoir à acheter beaucoup de cartes. **On regrette** : Un peu trop de hasard.

Illuminati New World Order

INWO est la nouvelle version du classique jeu de société *Illuminati*. Il a donc bien plus à voir avec son ancêtre qu'avec *Magic*. Le but de chaque joueur dépend de la carte « Illuminé » qu'il utilisera (il en existe neuf différentes, on en trouve deux dans chaque paquet de base), mais en général, cela consiste à contrôler ou détruire un certain nombre de groupes d'influence.
Sur chaque carte posée en jeu, il y a une flèche entrante (indiquant par quelle autre carte elle est contrôlée) et de zéro à trois flèches de sortie (indiquant le nombre de groupes qu'elle peut contrôler). Des cartes actions viennent perturber le jeu. Les attaques se gèrent avec des jets de dés, et l'on calcule des valeurs d'attaque ou de défense en fonction, non seulement de la carte, mais de sa place dans la structure d'influence.
L'aspect diplomatique du jeu est assez important, au point que l'on recommandera d'être au minimum trois ou quatre joueurs pour faire des parties intéressantes !

Pierre Rosenthal

Fiche technique Illuminati

Éditeur : Steve Jackson Games. **Présentation** : Doubles-paquets de base de 55 cartes chacun, pochettes de 15 cartes. Il y a 409 cartes différentes : 200 courantes, 100 inhabituelles, 100 rares et 9 Illuminés. **Nombre de joueurs** : 2 et plus. **Temps de jeu** : Suivant le nombre de joueurs, de 15 mn à 2 h. **Matériel nécessaire pour commencer à jouer** : Un double-paquet pour deux joueurs suffit, avec quelques échanges. **Conseils de départ** : Essayez plutôt de jouer à 4 ou 5 joueurs. **Prix indicatif** : 90 F le double-paquet, 20 F la pochette. **Point fort** : Pour ceux qui aimaient déjà le jeu Illuminati. **On apprécie** : L'humour de certains textes et dessins. **On regrette** : Que le jeu ne soit pas plus équilibré à 2 ou 3 joueurs.

CONDOTTIERE
Partez
à la conquête
de l'Italie de la Renaissance
GOBELET D'OR 1994
1er Prix du concours de créateurs de jeux de Boulogne Billancourt.
A la fois jeu de cartes et jeu de plateau, CONDOTTIERE est un jeu rapide et intense, associant stratégie et diplomatie
CONDOTTIERE
STRATÉGIE & CONQUÊTE DANS L'ITALIE DE LA RENAISSANCE
EURO GAMES
Règles du jeu
Un Jeu
EURO GAMES
Edité par
DESCARTES
EDITEUR
Pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans
Je souhaite recevoir le jeu de société CONDOTTIERE au prix de 320 F. (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
Nom..........Prénom..........
Adresse..........
Code Postal..........Ville..........
Offre valable pour la France métropolitaine uniquement
DESCARTES
36 15
Un jeu de Dominique Ehrhard avec la participation de Duccio Vitale

Condottiere

Entre ruse et hasard

Condottiere, à la frontière du jeu de cartes et du jeu de simulation, permet de reproduire les enjeux et les tactiques qui opposèrent dans l'Italie morcelée de la Renaissance, papes, princes et aventuriers.

Une histoire belle et cruelle

Milan, Rome, Florence, Gênes, Venise, Ferrare... Michel-Ange, Machiavel, Raphaël, Jules II, les Borgia, Sforza, les Medicis... Voilà des villes et des hommes d'un passé où l'horreur se mêlait au sublime pour accoucher de nos temps modernes. Si l'horreur y subsiste, le sublime n'y est plus qu'un souvenir enfermé dans des musées et des bibliothèques. Nous ne voulons rappeler des lieux communs que pour vous éviter des désillusions. Ce n'est pas en jouant à *Condottiere* que vous allez pénétrer par une porte dérobée dans la chapelle Sixtine au Vatican pour y voir Michel-Ange au travail, vous n'allez pas non plus converser avec Machiavel dans sa retraite de San Casciano, et encore moins caresser la belle chevelure de Béatrice de Ferrarefi, l'amante de Raphaël. Le pape Jules II ne vous fera pas tendre une coupe de son meilleur vin avant de vous mettre dans la confidence de ses plans sur Florence. Le passé est le passé, la chair en est morte, mais *Condottiere* permet d'en ressusciter une partie de l'esprit, ce qui n'est déjà pas si mal.

Ce jeu est basé sur les guerres que toutes les puissances qui comptaient dans l'Europe de la Renaissance se livraient en Italie. Le sol de celle-ci, divisé en sortes de cités-États qui s'alliaient et se combattaient au gré de leurs intérêts, ne cessait d'être martyrisé à force de désirs puissants. Les plus grandes réalisations de l'art et de la pensée s'épanouissaient dans un contexte de totale instabilité politique. Comme à toutes les époques troublées, la fortune appartenait aux cœurs vaillants, aux esprits brillants et sans scrupules (pardon ! sans préjugés). La figure du condottiere constituait une synthèse de ces qualités. Au départ chef de guerre mercenaire lié par contrat (*condotta*) avec un prince, le condottiere voit son rôle politique croître au fur et à mesure que la guerre permanente devient garante de la souveraineté durable. La constitution de territoires cohérents où puisse s'exercer un contrôle politique et économique efficace est le but de toute maœuvre. Dans *Le prince*, Machiavel révèle à sa manière fulgurante le cœur de la question : « Un prince ne doit avoir autre objet ni autre pensée, ni prendre autre matière à cœur que le fait de la guerre et l'organisation et discipline militaire, car c'est le seul art qui appartienne à ceux qui commandent, ayant si grande puissance que non seulement il maintient ceux qui de race sont princes, mais bien souvent fait monter à ce degré les hommes de simple condition ; en revanche on voit que quand les princes se sont plus adonnés aux voluptés qu'aux armes, ils ont perdu leurs États. Or la principale chose qui te les peut faire perdre c'est de ne tenir compte de cet art, et la cause qui t'en fera gagner d'autres c'est d'en faire métier. » Mais il ne faut pas comprendre le mot « guerre » qu'en termes de bataille et de conflit frontal ; l'enveloppement, la feinte, le siège et la diplomatie en sont aussi des composantes essentielles.

Une belote politique

Condottiere combine le jeu de cartes et le jeu stratégique. Il convient en cela aussi bien aux amateurs de *Diplomatie* ou de *Djambi*, où la réflexion joue le premier rôle, qu'à ceux que les risques du hasard séduisent. On peut y jouer à six ou à deux, mais le nombre idéal de joueurs nous semble être quatre. Le champ de bataille est un plateau où est dessinée une carte de l'Italie de la Renaissance avec ses républiques et principautés : Venise, Milan, Florence... jusqu'à Naples. Les soldats sont représentés sur quatre-vingt-seize cartes à jouer : soixante-trois cartes Mercenaire (quinze cartes de 1 point et huit cartes de 2, 3, 4, 5, 6 et 10 points), quinze cartes Épouvantail, six cartes Tambour, trois cartes Évêque, trois cartes Reddition, trois cartes Hiver et trois cartes Héroïne. Le symbole du pouvoir, détenu par le joueur qui mène la partie, est une statuette du condottiere Colleoni à cheval. Soixante tours en bois de couleurs différentes servent à marquer sur la carte la ville conquise.

Par on ne sait quelle perversion du sens commun, c'est le joueur le plus jeune qui, en début de partie, détient le condottiere. Il bat les cartes et en distribue dix à chaque joueur. Puis il place la statuette sur la ville de son choix. La première bataille de la première manche est engagée. Pour posséder une ville, il faut avoir l'armée la plus forte. Aussi, il n'est pas inutile de décrire un peu les troupes. Les cartes Mercenaire, on l'aura compris, permettent par leurs points de déterminer la puissance d'une armée. C'est la somme de leurs valeurs étalées devant le joueur à la fin d'une bataille qui lui ouvre les portes d'une ville. Mais la guerre n'est pas que la force brute. Elle dépend aussi des caprices de la nature. Ainsi, les cartes Hiver, lorsqu'elles sont jouées, réduisent à un point toutes les valeurs des cartes Mercenaire. Un joueur en position de faiblesse peut donc pousser ses adversaires à abandonner une partie pour laquelle ils étaient mieux dotés que lui. C'est facile, mesquin et agréable. Les cartes Tambour, au contraire, permettent de dédoubler ses propres forces. Lorsqu'une carte de cette sorte est posée, les valeurs de toutes les cartes Mercenaire du joueur concerné doublent pendant la bataille. Les cartes Épouvantail servent à récupérer des cartes que l'on regrette d'avoir jouées et que l'on voudrait garder pour des occasions meilleures. En posant un Épouvantail on reprend dans son jeu un Mercenaire, mais un Mercenaire seulement, pas une carte spéciale. La carte Héroïne vaut dix points, invariablement, indifférente à la rudesse de l'Hiver comme au bruit du Tambour. Une fois posée, l'Épouvantail ne peut pas la récupérer. La carte Reddition interrompt la bataille. La ville s'est rendue, toute ambition de gloire est envolée et le joueur dont l'armée est la plus forte au moment où la carte a été jouée, gagne la bataille. La carte Évêque est authentiquement perverse. Jouée, elle signifie que l'Église impose la paix, c'est-à-dire le statu quo. La bataille cesse : si la ville appartenait à un joueur, elle reste à lui quelle que soit la valeur de son armée ; si elle était libre, elle le demeure.

Au cours d'une bataille, les joueurs ont le choix entre poser des cartes devant eux ou passer leur tour. Dans ce dernier cas, ils ne peuvent plus jouer jusqu'à la fin de la bataille. Tant qu'il n'a pas dit « je passe », un joueur, même s'il reste seul à jouer, peut continuer à rajouter autant de cartes qu'il le veut. Une bataille se termine lorsque tous les joueurs ont dit « je passe » ou qu'une carte Reddition a été jouée. On donne la ville au joueur qui totalise le plus de points. Il y pose sa tour et s'empare du condottiere. C'est lui qui désignera la prochaine ville où se livrera bataille. Si la

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

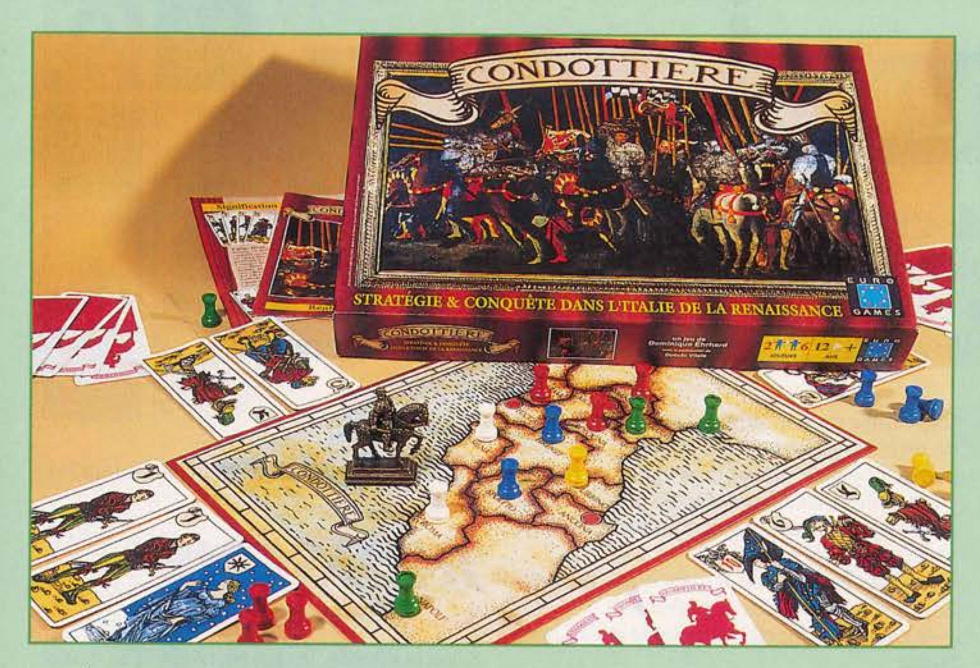
La rapidité des parties ; la beauté des cartes ; le contexte historique qui permet à l'imagination de divaguer sur le thème du bonheur dans le crime.

On regrette

Le prix élevé. Si la figurine de bronze le justifie, il serait astucieux de créer une version plus abordable.

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : Descartes Éditeur, dans sa collection Eurogames.
Auteurs : Dominique Ehrard et Duccio Vitale.
Matériel : un plateau de jeu, 96 cartes, 60 tours, un livret de règle de 7 pages, 2 aides de jeu, une figurine de 70 mm de condottiere.
Nombre de joueurs : de 2 à 6.
Prix : environ 320 F.
Note : Condottiere est le Gobelet d'or 1994 du concours des créateurs de jeu de Boulogne-Billancourt.



carte Évêque a été jouée, il n'y a pas décompte des points et celui qui possédait la ville, et qui la conserve, place le condottiere sur une nouvelle ville pour y déclencher une nouvelle bataille. Les cartes jouées sont mises de côté. Le joueur qui possède une ville peut passer autant de tours qu'il veut et entrer néanmoins dans le jeu au moment de son choix. Mais à partir de là il doit respecter la règle normale.

Une manche se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur à posséder des cartes. Celles-ci sont rajoutées au paquet. Le détenteur du condottiere les bat, en redistribue dix à chaque joueur, plus deux cartes par ville conquise. Par exemple, un joueur qui possède Rome, Florence et Milan se voit attribuer seize cartes. A quatre, cinq et six joueurs, le vainqueur de la partie est celui qui s'est constitué un royaume de quatre villes appartenant à des régions adjacentes. A trois, il faut avoir fait la conquête de cinq villes, et à deux de six, dans les mêmes conditions bien entendu.

Il existe une règle avancée qui permet de rajouter des cartes chez ses adversaires. Mais il vaut mieux bien maîtriser la partie normale avant de s'y essayer.

Les défauts de ses qualités

Condottiere possède une immense qualité. Il permet de se détendre dans une atmosphère assez animée, au cours de parties rapides et bien rythmées. Les cartes spéciales (Épouvantail, Hiver, Héroïne, Tambour, Reddition et Évêque) illustrent bien le type de guerre de la Renaissance. Elles autorisent le développement de stratégies d'esquives et de renversements brusques de situation, ainsi que des tactiques de blocage ou d'attente. La comptabilité des points, qui correspondrait dans une situation réelle à la puissance des armées, est en permanence dénaturée par ces ruses et ces artifices diplomatiques. On saisit de cette manière à quel point l'audace au jeu ne se confond pas simplement avec l'engagement, mais aussi avec l'attente. Les victoires partielles se transforment en naufrages si elles ne sont pas renforcées par des alliances un tant soit peu sûres, fussent-elles tacites. A *Condottiere*, on apprend vite à ménager un adversaire qui se montrera utile le moment venu, et à scier une branche pourrie même si on est assis dessus. C'est la cohérence de l'ensemble qu'il faut conquérir et ne pas s'épuiser en des démonstrations de force. L'importante part de hasard qui intervient dans ce jeu est plutôt là pour développer ces possibilités de réflexion et d'action. Mais il nous semble néanmoins que le jeu souffre de deux faiblesses. Premièrement, la victoire s'acquiert trop vite et trop franchement. Il manque cet élément de suspense qui excite les nerfs et dessèche la gorge. On sent progresser le futur vainqueur. Ses résultats, patiemment obtenus, ne peuvent pas lui être enlevés en un tour de main. Le fruit de la sueur de son front ne peut pas lui être volé à deux doigts de ses lèvres. Ce n'est pas drôle. Deuxièmement, on ne peut pas être suffisamment crapuleux dans ses manigances, compte tenu d'une règle plutôt rigide et du caractère naturellement secret du jeu des autres. Plus correct que viril en somme. Mais ce sont là les défauts de ses qualités. *Condottiere* réussit à créer une situation où le vent, certes âpre mais vivifiant, de la Renaissance rafraîchit nos visages et cela est bon.

Daniel Pujol

La suite ou la fin ?

Échappés du jeu en encart de CB n° 84, Konsortium et indigènes s'affrontent toujours sur la planète Xulubha. Voici venu le moment d'utiliser les 19 pions mis de côté la dernière fois, accompagnés de quelques règles optionnelles, pour encore plus de rebondissement.

Quelques précisions

Ces précisions concernent les règles parues dans le précédent numéro (CB 84).

- **Klonage** (page 102). Un pion qui a servi de cobaye pour un klonage, quel qu'en soit le résultat, est considéré comme mort et retiré définitivement de la partie (sauf xulubhe).
- **Les araknés** (page 102). Une arakné peut être attaquée par n'importe quel pion (sauf l'Esprit) du joueur Indigène, sans jet de dé.

Règles optionnelles

KONSORTIUM

Les nouveaux ékipements

Bricolés à la hâte par les ingénieurs du vaisseau le *Vigilant*, les nouveaux ékipements sont au nombre de 5 : 3 Turbo Module, 1 Multi Module, 1 Modulocage également appelée xulubhière.

- **Le Turbo Module** est un accélérateur de forage qui se fixe sur une arakné.

Pour l'utiliser, le kommando qui le transporte doit se trouver dans la même région qu'une arakné pendant la phase d'extraction du minerai. Le joueur Konsortium place le Turbo Module sur l'arakné et jette 1d6. Le résultat obtenu sur la table du Minerai (première colonne de la table des Actions du joueur Konsortium), en tenant compte des éventuels bonus, est multiplié par deux.

Cette opération comporte cependant certains risques, car les modules de forage des araknés sont extrêmement sensibles. Aussi, après le forage, le joueur Konsortium doit relancer le dé sur la table des Réparations pour déterminer si l'arakné explose ou pas.

Après utilisation, le Turbo Module est défaussé.

- **Le Multi Module** est une combinaison de trois modules : Force, Vitesse, Protection. Un kommando peut l'utiliser une fois par tour de jeu au choix du joueur Konsortium, soit comme Module de Force, Module de Vitesse ou Module de Protection. Après utilisation, le Multi Module n'est jamais défaussé, car il dispose d'une batterie au mittrinium qui se recharge à la fin de chaque tour de jeu.
- **La Modulocage ou xulubhière** permet de capturer un xulubhe à des fins de klonage. Lorsqu'un kommando équipé de la xulubhière arrive sur une région occupée par un xulubhe en liberté, le joueur Konsortium lance 1d6 sur la table de réaction xulubhe. En cas de résultat Enragé, il y a automatiquement combat. En cas de résultat Apprivoisé, le xulubhe est capturé et mis dans la cage.

Un xulubhe dans la Modulocage prend la place de deux ékipements. Le kommando qui transporte l'ensemble peut se déplacer normalement ou être téléporté. La xulubhière peut être utilisée sans être défaussée pendant toute la partie, sauf dans le cas suivant.

Quand un kommando transportant la xulubhière est tué, deux cas se présentent :

— la cage est vide : elle est détruite et va à la défausse ;

— la cage contient un xulubhe : elle se brise, libérant le xulubhe qui devient enragé. Celui-ci attaque tous les pions (sauf autre xulubhe) se trouvant dans la même région, dans l'ordre de priorité suivant : les kommandos, puis s'il a survécu, les créatures de la nuit, les guerriers, les villages, les morts-vivants.

La cage brisée est défaussée.

Note : Les règles générales sur les ékipements (voir page 102) sont également valables pour les nouveaux ékipements.

Les klones xulubhes

Un xulubhe est kloné de la même manière qu'un guerrier. Un klone xulubhe a une Force de 7 points et 1 point de vie.

Il ne peut pas se déplacer tout seul. Il doit être accompagné d'au moins un kommando (comme un chien avec son maître) et ne peut se déplacer que de une région maximum. Un kommando ne peut accompagner qu'un seul klone xulubhe à la fois.

Un klone xulubhe n'est pas pris en compte dans l'empilement autorisé pour le joueur Konsortium (voir page 100).

Un klone xulubhe ne dispose jamais d'ékipement.

Spécial bonus Léon

La compagnie d'un klone xulubhe auprès de Léon, qui affectionne particulièrement ces petites bêtes, donne un bonus de +1 au dé du joueur Konsortium pendant toute la durée d'un combat, tant que ces deux pions sont vivants.

Spécial bonus teknos

— Barney, bricoleur de génie, est le spécialiste de la réparation, il dispose d'un bonus de +1 au dé pour réparer une arakné.

— Werner, l'as des manipulations génétiques est le spécialiste du klonage, il dispose d'un bonus de +1 au dé pour kloner un guerrier ou un xulubhe.

— Albert est le seul guérisseur de l'équipe, ses pouvoirs paranormaux lui permettent de régénérer automatiquement un kommando blessé.

INDIGÈNE

Les morts-vivants

Selon la légende, les guerriers morts au combat ressuscitent pour errer à jamais dans la nuit.

Apparition des esprits des morts

Le joueur Indigène peut faire apparaître un pion Mort-vivant quand tous les pions Guerriers d'un peuple sont éliminés.

Au début de chaque période de nuit, après l'apparition des créatures de la nuit, le joueur Indigène fait apparaître les morts-vivants dans une région de son choix, à condition que celle-ci soit libre de tout pion ou marqueur.

Les morts-vivants peuvent se déplacer et combattre, mais ils ne peuvent pas utiliser de sort ni apprivoiser de xulubhe.

A la fin de la période de nuit, les pions Morts-vivants sont retirés de la carte, qu'ils aient combattu ou non. Ils ne reviendront qu'à la prochaine période de nuit.

Empilement

En plus de l'empilement autorisé pour le joueur Indigène (voir page 100), il peut y avoir jusqu'à 3 pions Morts-vivants maximum dans une même région.

Déplacement

Voir déplacement dans les généralités page 100. Les pions Morts-vivants se déplacent de 3 régions par tour de nuit.

Combat

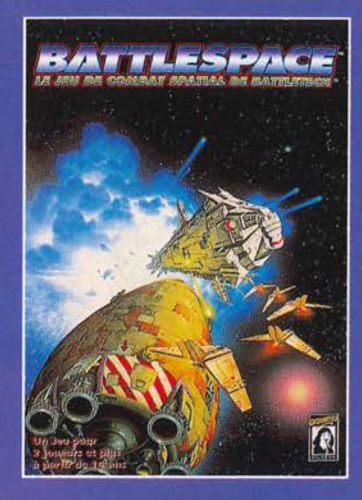
Les morts-vivants ont une Force qui varie de 0 à 3 points et 1 point de mort (équivalent des points de vie des vivants).

Un pion Mort-vivant qui perd un point de mort en combat n'est pas défaussé, mais il disparaît aussitôt pour revenir lors de la prochaine période de nuit.

Destruction

La seule arme efficace contre les morts-vivants est le missile Attila, car il dissout la matière ectoplasmique. Les pions Morts-vivants éliminés à la suite d'un bombardement au missile Attila sont définitivement retirés de la partie.

Frank Parkabe et Nikolas Pilartz
illustration : Bernard Bittler et Didier Guiserix



Jeu de plateau

FICHE-JEU

Battlespace

Le jeu de combat spatial de Battletech

***Battlespace* tient de *Star Wars* et des pirates du XVII^e siècle pour l'ambiance, du wargame et du jeu de rôle pour les mécaniques de jeu. Il bénéficie du système éprouvé de *Battletech*, dont il est indépendant, mais avec qui il peut former un duo efficace. Alors cap sur ce cocktail original !**

Ambiance

Mauvais jour pour partir en patrouille ! Une grande lueur explose juste devant les chasseurs spatiaux. Certains n'ont pas le temps de virer et s'écrasent comme des mouches sur le premier vaisseau ennemi jaillissant de l'hyperespace, les autres sont dévorés par les tirs des Frappeurs. Sur la planète toute proche, l'alerte est donnée, toutes les escadrilles décollent, les batteries spatiales sont activées. Il faut absolument arrêter la flotte d'invasion avant qu'elle ne débarque ses unités de robots de combat à la surface...

Entre wargame et jeu de rôle

Sous ses airs de wargame, avec ses pions et ses cartes à hexagones, *Battlespace* ressemble assez à un système de combat de jeu de rôle. En effet, chaque vaisseau possède une feuille de vaisseau qui a tous les attributs d'une feuille de personnage. Disposition du blindage, armement, propulseurs, table de localisation des dégâts, compétence du pilote ; tout est bien détaillé, même pour le plus humble des chasseurs. De plus, des petites trouvailles comme les angles de tir – différents suivant les types de vaisseaux – achèvent de donner une indéniable sensation de réalisme, très jeu de rôle. Ce souci du détail implique que les combats ne puissent mettre en présence que quelques vaisseaux, pour des questions évidentes de jouabilité. Qu'importe, *Battlespace* n'est pas fait pour les batailles rangées – bien qu'elles soient envisageables si on joue en équipe –, mais plutôt pour les escarmouches, comme le suggèrent d'ailleurs l'échelle de la carte (18 km par hexagone) et les scénarios proposés dans le jeu.

Des règles simples et éprouvées

Même si les feuilles de vaisseau sont impressionnantes, les règles sont très simples, bien expliquées et faciles à maîtriser. Elles sont étoffées par toute une série de règles optionnelles, non indispensables pour jouer, mais qui donnent toute sa dimension au jeu : simulation de la gravitation planétaire, combat en orbite basse et en atmosphère, astéroïdes, abordages, bombardement de planètes, gestion des campagnes, construction de nouveaux vaisseaux...
La mécanique de jeu est calquée sur celle de *Battletech*. Ainsi, ceux qui pratiquent déjà les combats de Machs passeront sans difficulté d'un jeu à l'autre.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La présentation de la version française, supérieure à l'originale.

On regrette

Que le reste de la gamme ne soit pas encore traduit.

Un nouveau champ de bataille

Il y a encore peu, la guerre ininterrompue qui déchire les mondes de la Sphère intérieure se passait exclusivement au niveau du sol. Les Technoguerriers, aux commandes de leurs robots géants, les Machs, régnaient alors en maîtres sur les champs de bataille et ne craignaient vraiment que leurs semblables. Il est bien fini ce temps-là... A présent, la guerre embrase aussi l'espace, et la phase d'approche des planètes peut s'avérer aussi dangereuse, voire plus, que les combats terrestres. Là-haut, quelque part entre *Star Wars* et les films de pirates, on se bat durement autour des vaisseaux de transport bourrés à bloc de Machs.
De *Star Wars*, *Battlespace* a retenu l'hyperespace – couramment utilisé – et les escadrilles de chasseurs qui affrontent des vaisseaux lourdement blindés et armés. En revanche, ces vaisseaux, avec leurs armes sortant de leurs flancs par des sabords, font irrésistiblement penser aux galions et aux corsaires. On retrouve d'ailleurs l'esprit des combats maritimes d'autrefois, avec ces gros vaisseaux ventrus et pataudes qui se présentent par le flanc pour envoyer leur bordée dévastatrice. Et on songe aussitôt à Luke Skywalker, quand on manipule les escadrilles de chasseurs qui les harcèlent.

Seul ou en amont de la gamme

Gérant les combats dans l'espace et en orbite planétaire, *Battlespace* se place en début de chaîne d'une opération militaire classique, bien avant les combats au sol simulés par *Battletech*, le jeu phare de la gamme.
En conséquence, le jeu a été pensé pour être utilisé à deux niveaux. Tout d'abord, il est conçu pour se suffire à lui-même ; ce n'est pas une extension à *Battletech*, mais bien un jeu à part entière consacré à la guerre spatiale.
Ensuite, il peut être couplé à *Battletech*, et permet facilement de jouer une bataille de bout en bout. Il se place alors en amont de *Battletech*, et prend en compte tout le processus de débarquement des unités de combat à la surface : l'arrivée de la flotte d'invasion en hyperespace, le choc dans l'espace avec la première ligne de défense ennemie, le bombardement de la planète, le largage des troupes d'invasion et même l'atterrissage des vaisseaux qui le peuvent.

La porte ouverte aux grandes campagnes

Pour les plus courageux d'entre vous, *Battlespace* et *Battletech* permettent d'envisager de véritables campagnes où tout est prévu, de la construction des vaisseaux et la préparation de la force d'invasion, aux préparatifs défensifs et aux combats terrestres, en passant par les réparations et les débarquements, sans oublier l'évolution des équipages. Ce qui étaient des scénarios ponctuels, tant spatiaux que terrestres, peuvent être englobés dans une trame plus vaste où les effectifs sont comptés, où l'équilibre des forces peut être modifié par des pertes lors de l'atterrissage, où les renforts prennent une importance capitale et où la bataille se gagne sur la durée.
Essayez donc !

Pierre Lejoyeux

Pour ceux qui ne connaissent pas Battletech

Battletech est le jeu de référence dans le domaine des combats de robots géants style Macross, auquel d'ailleurs il « emprunte » tous les graphismes. Souvent copié, *Battletech* n'a jusqu'à présent jamais été égalé. Il est vrai qu'il a pour lui un système de règles simple et original, qui se situe à la frontière du jeu de rôle, ainsi qu'une gamme impressionnante (la plupart en anglais), qui va des scénarios de combat à des ouvrages de « background » sur le monde de la Sphère intérieure, en passant par des manuels techniques, des romans et même un jeu de rôle : *Technoguerriers* !

FICHE TECHNIQUE

***Battlespace*, un jeu de combat spatial, en français.**
***Éditeur* : Descartes Éditeur.**
***Matériel* : deux grandes cartes, 4 planches de pions (vaisseaux et compteurs divers), casiers de rangement thermoformés, deux dés, un livret de règles et de background de 144 pages, un livret de feuilles de vaisseau.**
***Nombre de joueurs* : deux ou plus.**
***Prix* : environ 250 F.**

Cyber League

Depuis 1991, la société Korum s'est spécialisée dans la création de ses propres jeux par correspondance. D'avoir accès en permanence aux fichiers informatiques permet de faire évoluer le jeu, qui répond ainsi aux désirs des joueurs, et résout les petits défauts qui n'apparaissent qu'avec le temps. Cyber League bénéficie de cette évolution permanente.

Un peu d'histoire

Les humains ayant commis des délits extrêmes étaient envoyés sur une planète-prison pour y purger leur peine. Dans un premier temps, les prisonniers organisèrent des matchs d'un jeu s'apparentant au football américain que certains avaient connu sur Terre. Au fil des années, ce jeu se structura, adoptant des règles strictes et précises. Par la suite, la technologie locale contribua à développer les armures et les armes, et à procéder à des greffes (dont certaines sont toujours interdites) de tous genres, qui transformèrent peu à peu les joueurs humains en cyborgs dépourvus de sentiments et brutaux. Son succès grandissant, ce sport devint une véritable institution. Le fightcyball était né !

Avant le match

Pour emmener votre équipe de cinq cyborgs (plus d'éventuels remplaçants) à la victoire, il faut porter une attention toute particulière à l'environnement d'avant-match.

S'il faut garder un œil sur votre pécule afin de conserver au club une gestion saine, les crédits qui sont alloués (en proportion des résultats, du nombre de spectateurs ou du fait de jouer à domicile ou non) vont permettre de réaliser plusieurs actions fondamentales pour la suite du championnat.

Tout d'abord, pas d'hésitation en ce qui concerne l'investissement dans l'agrandissement de votre stade. Plus ce dernier sera vaste, plus il accueillera de spectateurs, ceux-ci venant en masse à condition d'assister à des résultats satisfaisants, ou s'il a été fait une bonne publicité pour le match. Ce sont ces spectateurs qui financeront le club.

Ne négligez pas non plus l'investissement dans la recherche technologique dont certaines trouvailles sont plus qu'utiles, comme par exemple l'électrification des neurones qui augmente de 20 les points de vie d'un cyborg. Il y a aussi les stages de formation, ou les primes attribuées aux joueurs avant la rencontre et qui sont très motivantes.

Mais le signe extérieur de richesse le plus « frappant », c'est le nombre de greffes et d'équipements dont vous pouvez doter les joueurs. Il y en a plus d'une centaine, qui englobent aussi bien des armures de différentes résistances, que des casques de protection ou des bras-canon, en passant par des puces informatiques qui permettent d'augmenter les caractéristiques de base des cyborgs.

Que commence le massacre

Chaque match se décompose en 4 quart-temps de 10 phases de jeu. C'est un maximum, car un quart-temps prend fin lorsqu'un but est marqué. Chaque équipe attaque et défend alternativement deux fois (cela n'empêche en rien les contre-attaques) sur un terrain de 40 cases bordé, à chaque extrémité, d'un mur des buts percé de 5 trous aux valeurs inégales. Jetez une seule balle dans cette arène, et le but du jeu devient évident, y parvenir est une autre paire de greffes. Une centaine d'équipes se disputent la tête d'un championnat unique et sans fin, et chacune d'elles à sa propre personnalité. Pour les unes les cyborgs sont de véritables tueurs (on dénombre une dizaine de morts et de blessés par tour), les autres pouvant n'être composées que de « peaux de serpent » (cyborg sans aucune greffe). Aucune n'est plus faible que l'autre, les paramètres étant trop nombreux pour que seule la force prédomine. De fait, la tactique est primordiale. Vous avez le choix de jouer en passes tout en esquivant, de protéger le porteur de balle en fonçant par le centre… Plus le cyborg est intelligent, plus il peut effectuer d'actions. Aucune n'est aléatoire, de ce fait les ordres pour chacun sont précis. Un génie pourra tout à la fois déborder sur l'aile, faire une passe tendue ou lobée à un coéquipier, bousculer au corps un adversaire et dans le même temps se concentrer pour contrer une agression en esquivant. Un niais sera peut-être très fort, mais avec peu de liberté de mouvement.

Ces choix seront fonction de l'équipe que vous tenterez de défier (à coups de crédits une fois de plus). Personne ne détient la clé de l'équipe imbattable, néanmoins certains entraîneurs obtiennent des résultats impressionnants qui leur valent d'être craints. Une telle renommée demande de nombreux tours de jeu. Rien ne venant spontanément, il faudra du courage et de la patience pour vous hisser au plus haut niveau, mais si cela devait vous arriver, vos déboires passés seraient vite oubliés face à la gloire et aux ovations…

Pour l'ambiance

Les joueurs hyper-motivés participent activement à l'élaboration de deux zines (fournis gratuitement et en alternance) paraissant tous les deux tours. Ces écrits insufflent un dynamisme débordant à un jeu qui ne se résume pas à des rapports de match, qui bien que très fournis (chaque action étant décrite une à une), ne font pas l'essentiel du plaisir de jouer.

Il n'y a pas moins de sept classements dans les résultats, dont un nouveau classement ELO calculé comme celui des échecs, qui permet à de nouveaux joueurs ambitieux d'apparaître à côté des vieux briscards. Parfois, de petites modifications sont apportées par l'équipe de Korum, mais toujours après avis des joueurs, la plus récente portant sur l'abaissement du facteur agressif d'une action de plaquage. A noter la création de missions primées qui agrémentent l'ensemble.

En dehors du championnat, Korum organise pour la deuxième fois une coupe, qui voit le vainqueur repartir avec des crédits, une greffe inédite, une inscription gratuite pour la coupe suivante et j'en passe…

Pour remplir la feuille d'ordres, il faudra surtout du temps, si vous ne voulez laisser aucun détail au hasard. Si le temps est votre pire ennemi, il est possible d'utiliser des tactiques de match prédéfinies, le petit problème étant à mon avis un manque d'efficacité, mais cela dépanne.

Didier Marchewka
illustration : Igor Chevalier

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'amélioration constante du jeu en fonction de l'avis des joueurs ; le background complet.

On regrette

Le manque de variété dans l'énoncé de certains résultats.

FICHE TECHNIQUE

Cyber League est un jeu par correspondance assisté par ordinateur, édité par Korum, 8/10 place de l'Europe, 94220 Charenton. Tél. : 48 93 75 62. Fréquence des tours : 1 tous les 15 jours. Prix du tour : 35 F.

Métalliques

Pirates
Ral Partha

Chaman
pour Shadowrun
Ral Partha

Verbena
pour Mage
Ral Partha

Zombi
pour Ravenloft
Ral Partha

Centaure
pour Planescape
Ral Partha

Le temps nous a hélas manqué pour faire un dossier sur les figurines féminines, mais nous avons pu prendre quelques belles photos, ce qui devrait permettre aux plus impatients d'attendre encore un ou deux numéros.

Nouveautés

De toute évidence, c'est Ral Partha qui gagne le titre de chouchou du bimestre, avec deux superbes séries : les figurines Planescape et les pirates.

ASGARD

La nouvelle réalisation de Philippe Plual s'appelle Falaeel la chasseresse. Son assemblage ne pose aucun problème, et sa taille en fait une très belle pièce de collection (200 mm). Le talent du sculpteur commence à s'affirmer, et elle est plus réussie que les modèles précédents, dont les visages avaient d'ailleurs été redessinés dans un look plus proche de l'heroic fantasy (style Frazetta ou Vallejo) que des mangas. Enfin, la femme-oiseau devrait être disponible avant la fin du mois.
(Asgard se distribue tout seul.)

CITADEL

Les dernières boîtes de la nouvelle collection Citadel viennent de sortir : elles concernent les morts-vivants et les glacis (qui, avec la boîte lavis parue en novembre, remplace l'ancienne boîte d'encres). Vous trouverez aussi dans certaines boutiques ces pots de peinture vendus au détail. Le prochain livret d'armées sera consacré aux nains du chaos, et la boîte plastique contenant dix de ces barbus déments vient de sortir. Trois tonnes de nouvelles figurines pour l'armée du chaos sont disponibles, parmi lesquelles on remarquera des chiens sanguinaires de Khorne, de nouvelles démonettes de Slaanesh (les anciennes étaient mieux), des sorciers du chaos avec familiers, et Scylla, enfant du chaos, un horrible monstre autrefois humain.
Les véhicules pour *Warhammer 40,000* se font plus nombreux, avec une variante de la moto-jet eldar (avec canon shuriken), un char Leman Russ et un tout nouveau landspeeder. Au niveau des figurines, une nouvelle boîte de Terminators, et les gardes de la jungle de Catachan. Ces derniers, au look « marines au Viêt-nam », pourront être employés sans problème pour n'importe quel jeu de rôle de SF ou cyberpunk. On pourra également les utiliser en complément des figurines Future Warrior, ou de la gamme consacrée à *Blood Berets* et *Mutant Chronicles*.
Les joueurs de *Blood Bowl* ayant des tendances fortement masochistes apprendront avec plaisir la sortie des gobelins et surtout des halflings. Leurs adversaires seront ravis, surtout ceux qui auront acheté les nouveaux mutants skavens.
Et pour jouer à *Titans Legions*, il vous faudra patienter jusqu'au mois prochain.

Est-il bien prudent, gentes dames, de se promener sans escorte ? (Ral Partha)

Chez Asgard, on aime les grandes, et Falaeel ne fait pas exception avec ses 200 mm !
Photo : Jérôme Bobhot

FENRYLL

Dans le dernier numéro, j'ai, à ma grande honte, oublié de vous signaler la sortie de l'échoppe médiévale, quatrième bâtisse du sieur Crabouillet. La qualité n'a pas failli, mais comme pour la maison de magicien, les deux murs latéraux sont identiques et cela fait un peu mesquin. Après les mini dragons et les personnages-joueurs transformés en grenouilles, voilà des petits fantômes complètement délirants. Ces séries en résine constituent un excellent vivier pour qui cherche des figurines pour *Toon*. Pour finir, il est à craindre que l'écoute prolongée de certaines chansons de Billy ze Kick et Les gamins en folie engendre des traumatismes : allez donc dans votre magasin favori jeter un œil sur la saynète intitulée « La partie de cartes des champignons » pour en être convaincu.
(Distribué par Hexagonal.)

GRENADIER

Les nouveautés sont toujours aussi rares. Notez toutefois un nouveau lot de figurines Future Warrior, toujours aussi belles, et un magnifique seigneur gobelin monté… sur son esclave nain ! Une figurine à la fois originale, drôle et bourrée de détails (le nain a un anneau dans le nez, relié à la chaînette que le gobelin tient dans la main…), qui devra être rajoutée dans les plus brefs délais à toute armée gob qui se respecte.

Nain Heartbreaker — *Nain en résine Grendel* — *Gobelins en résine Grendel* — *Brochette de nains en résine Grendel* — *Nain Heartbreaker*

GRENDEL

Entre décembre et janvier, de nombreux décors se sont rajoutés à la gamme Fantasy, et notamment plusieurs boîtes permettant de se constituer une énorme forteresse naine. Une boîte de nains en résine (quelle coïncidence !) fait aussi son apparition. D'un très bon rapport qualité/ prix, elle représente un achat judicieux pour une armée de nains (voir bandeau).
(Distribué par Hexagonal.)

HEARTBREAKER

Kevin Adams est un travailleur acharné, et sa dernière série de nains complétera très bien celle disponible chez Harlequin (voir CB n° 84). Sont également disponibles des gobelins en résine, distribués par Heartbreaker, mais fabriqués par Grendel.
La quatrième vague de figurines pour *Magic* est disponible. Il s'agit d'une série spéciale « Dark », composée de Brothers of Fire (1 et 2), Scarecrow, Scarwood Goblin, Frankenstein's Monster, Rag Man, Miracle Worker, Uncle Istvan, Lurker, Living Armor, Wormwood Treefolk et Sisters of the Flame.
(Distribué par Hexagonal (figurines Fantasy) et Ludis (figurines Magic).)

LANCE AND LASER

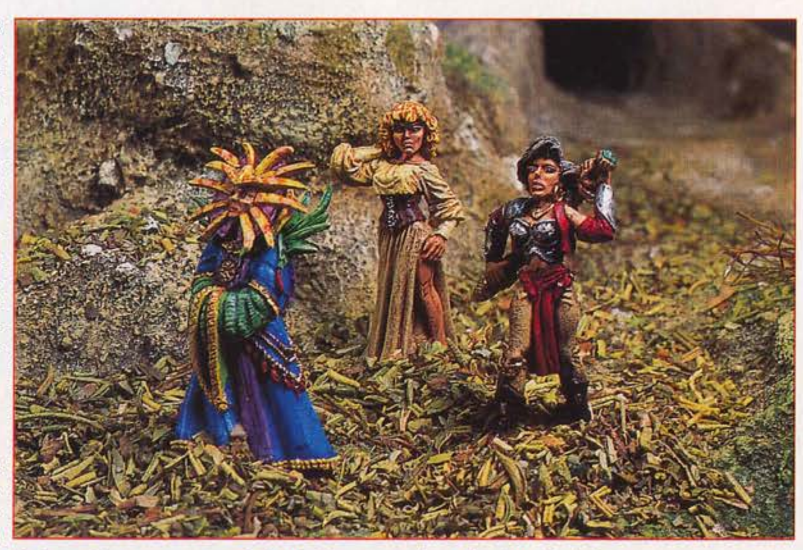
Cette petite marque américaine fabrique les figurines officielles pour *Pendragon*, et vient de sortir pour cette gamme quelques nouveautés : le roi et la reine, quatre chevaliers en armure sur leurs fidèles destriers, des hérauts, des clercs et des moines.
C'est Tom Meïer qui a sculpté une partie de cette gamme, et ces figurines sont parfaitement compatibles avec celles de la série du roi Arthur (Thunderbolt Mountain Miniatures, du même auteur).

PRINCE AUGUST

« La maison d'Elrond », après un gros retard, est enfin dans vos boutiques. Quelques figurines sont particulièrement réussies : Bilbo avec ses lorgnons sur le nez, bien agrippé à son livre ; une belle harpiste ; et Aragorn à cheval.
Autre nouveauté : la gamme Mithril Classics qui se compose de trente blisters simples et onze « doubles packs », qui contiennent deux ou trois figurines. Cette gamme est constituée de toutes les célébrités des Terres du Milieu, mais les figurines sont empruntées à la gamme existante. Seules deux références sont intéressantes (MC30 et MCD4) car présentant des figurines épuisées : l'araignée géante (M103) et Béorn sous forme d'ours (M86).
Pour l'instant, Prince August France ne compte pas distribuer la gamme Mithril Classics (pour cause de double emploi), mais les deux figurines rééditées pour l'occasion (M86 et 103) sont de nouveaux disponibles en boutique.

RAL PARTHA

L'événement, c'est la sortie de la première boîte de figurines pour *Planescape*, le nouveau monde si envoûtant d'*AD&D*. Elle contient dix figurines (dont la célèbre Dame des souffrances) et un pin's en métal (à peindre) qui reprend le logo du jeu. La qualité est très bonne, et les personnages ont des poses vivantes. Notez enfin que la grande majorité de ces figurines peuvent être utilisées dans tout autre jeu médiéval-fantastique.
La gamme *Ravenloft* s'enrichit de nouveaux vampires (utilisables également avec le jeu de rôle du même nom), dont un superbe Nosferatu, un loup-garou, une accorte servante et un mort-vivant très mignon pour son âge.
La série des figurines officielles pour *AD&D* accueille de nouveaux monstres dont un impressionnant Kirin, des Yuan-Ti (hommes-serpents), des Wenics (mi-hommes mi-lions) et un Shambling Mound, sorte d'Ent avec un gros pif. Ce dernier étant le plus réussi de la série.
Également au programme, des nouveautés pour *Mage* et *Shadowrun*, avec de nouveaux monstres et quelques personnages originaux, comme ce chaman tenant une poupée de sacrifice.
Valables pour tout jeu de rôle médiéval-fantastique, trois gentes damoiselles raviront ceux et celles dont l'horizon ne se limite pas aux guerriers musclés et aux monstres baveux. Des figurines idéales pour *Pendragon*, *Ars Magica*, *Rêve de Dragon* ou *Chimères*.
Enfin, que le Grand Cric me croque si les amateurs de *Capitaine Vaudou* ne se réjouissent pas de la sortie de cette si belle série de pirates (voir bandeau), dont la finesse de gravure et les détails sont vraiment étonnants. Levez donc l'ancre au plus vite, et un tonneau de rhum au premier qui apercevra la boutique la plus proche pour échanger ce superbe blister contre quelques pistoles ou pièces de huit.

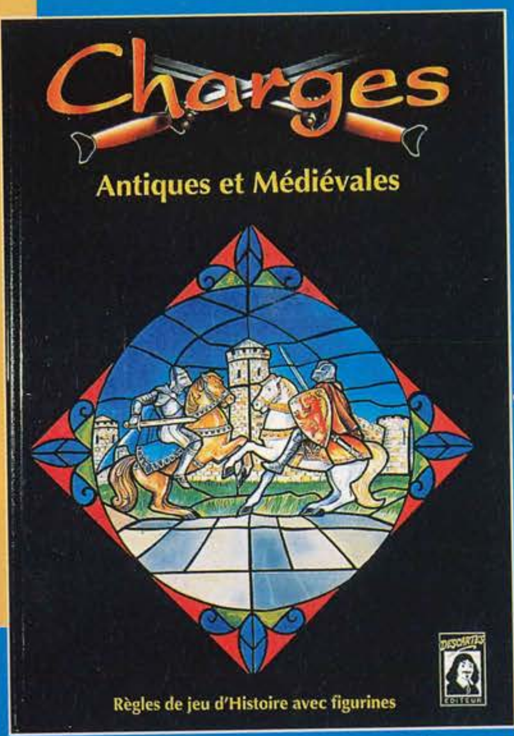


De la matière pour un prochain dossier consacré aux figurines féminines : la Dame des souffrances et une guerrière pour Planescape ; quant à la demoiselle à la jupe fendue elle sévit chez Ravenloft (le tout Ral Partha).

Textes : François Décamp
Images : Olivier Vignes
Peintres : Christophe Caillaud, Michel Dauvillier et Grégoire Matzneff
Et un grand merci à Christophe, qui peint plus vite que son ombre, et grâce à qui vous pouvez admirer les figurines pour Planescape.

La maison d'Elrond, un havre de repos, avant le départ vers de nouveaux périls.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.



Charges
antiques et médiévales

En 1988, Socomer éditait la première version de *Charges*. Aujourd'hui, cette règle pour wargame avec figurines revient en force grâce à Descartes Éditeur. Si son système reste le même, elle a par contre été remaniée, réécrite et clarifiée, tirant ainsi profit de l'expérience de nombreux joueurs.

A qui s'adresse *Charges* ?

Le wargame avec figurines est un iceberg. La partie émergée est composée de joueurs hyperactifs sillonnant la France pour se rendre aux compétitions. La partie cachée regroupe ceux qui se retrouvent à deux ou trois dans un garage, voire à quatre-vingts dans un local qu'ils ont loué… En tout, plusieurs milliers à jouer ainsi partout en France sans savoir, ni chercher à savoir, ce qui se passe à côté d'eux…

Et puis il y a l'océan de ceux qui n'ont jamais eu l'idée ou l'occasion d'essayer, mais pour qui ce jeu est fait : les rôlistes assagis ; les wargameurs, las de leurs hexagones de carton, de leurs pions minuscules et pléthoriques, de leurs règles épaisses comme des annuaires ; ceux qui rêvent d'un système infini où le terrain, l'adversaire et le scénario peuvent varier à l'infini sans avoir à apprendre chaque fois une nouvelle règle et… acheter un nouveau jeu.

Car le but avoué de *Charges* est en effet de réconcilier joueurs de figurines réguliers et occasionnels, et d'amener à ce jeu décapant pour l'esprit (ah, ces règles de moral !) les curieux des disciplines voisines.

Pour la mise en place

Charges est une règle, et une règle seulement. Il faut, pour jouer, disposer en plus de figurines, de dés et d'une surface plane, éventuellement agrémentée d'éléments de terrain miniature. Mon conseil : Munissez-vous de bristol quadrillé et d'une paire de ciseaux. Grâce au quadrillage, vous n'aurez aucun mal à découper des socles réglementaires sur lesquels vous inscrirez en abrégé les caractéristiques de la troupe représentée. Pour apprendre la règle et choisir une armée, c'est largement suffisant.

Quand vous aurez manipulé ces socles assez souvent pour déterminer avec quelle armée vous avez le plus de plaisir à jouer, vous pourrez entreprendre de l'acheter, et surtout de la peindre, c'est tellement plus joli. Pour les dés, vous avez besoin, au minimum, de trois dés à 6 faces et de trois dés de moyenne (marqués 233445), que vous trouverez dans les boutiques spécialisées. Si vous n'en trouvez pas, comptez (par exemple) 1 comme 3 et 6 comme 4. En ce qui concerne le terrain, la table de ping-pong est l'idéal, mais vous pouvez aussi utiliser toute surface plane d'une dimension approchante, voire la moquette du salon, du moment que les limites du terrain sont claires. Pensez aussi à vous munir d'un mètre ruban, en effet, sans le repère des hexagones c'est au millimètre que se mesurent déplacements et portés de tir.

Que peut-on jouer avec ?

• **L'échelle**. C'est celle des combats de masse, c'est-à-dire, par opposition aux jeux de rôle ou d'escarmouche, des combats impliquant des centaines de figurines (environ cent à deux cents suivant les armées). Mais la règle n'est pas pour autant destinée à simuler des mouvements stratégiques, même si une annexe permet d'assurer la continuité entre la table de jeu et des campagnes à plus haut niveau. Les batailles majeures, celles impliquant plusieurs centaines de milliers de combattants, ne pourront être sérieusement recréés que par des « monsters games », avec plusieurs tables et des joueurs commandant chacun des corps de l'armée.

• **La période**. *Charges* permet de simuler les combats entre armées ne disposant pas d'armes à feu perfectionnées. En principe, les combats historiques sont recommandés. En réalité, chacun tend à se spécialiser dans la manipulation de ses propres figurines et, pour varier les plaisirs, affrontera les troupes de son adversaire même si elles sont éloignées des siennes dans l'espace et dans le temps. C'est d'ailleurs tout l'intérêt du jeu avec figurines que de ne poser pour limites que celles de l'imagination des joueurs, et c'est pourquoi l'extension fantastique s'y intègre si bien.

Au programme

Les deux premiers chapitres sont consacrés à la période d'installation, qui comprend le choix des armées à mettre en présence, du scénario, du terrain ; la mise en place d'un ordre de bataille, la pose des figurines, la rédaction des ordres. Les ordres sont un élément fondamental du jeu. Rédigés alors que seule la partie visible de l'armée adverse est connue, ils sont de deux sortes : l'ordre de mouvement, qui est matérialisé par une flèche sur le pion du terrain que l'unité devra suivre, et l'ordre de comportement (Attaquer, Tenir ou Harceler), symbolisé par une lettre.

Tout est pratiquement joué quand les ordres sont rédigés. Il reste cependant la possibilité de les changer, soit en amenant une figurine de général au contact de l'unité, soit par messagers, soit par des signaux qu'il faut avoir prévus au moment des ordres. Il est par contre interdit de faire adopter volontairement à ses troupes un chemin ou un comportement non prévu, ce qui limite énormément.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La clarté des règles, la possibilité de jouer en fantastique, la rapidité de jeu (comparée aux autres règles).

On regrette

L'insuffisance des listes d'armées fournies (en quantité et en qualité).

FICHE TECHNIQUE

***Charges*, une règle pour jeu d'Histoire en français.**
***Éditeur* : Descartes Éditeur.**
***Auteur* : Vincent Herelle.**
***Présentation* : Livre de 111 pages (dont 40 pages de règles) sous couverture dure ; deux feuilles de références rapides, en carton, récapitulant tous les tableaux de jeu (une pour le 15 mm, l'autre pour le 25 mm).**
Dés, figurines et décors non fournis.
***Prix* : 159 F.**

Le chapitre III décrit le déroulement du jeu, qui est composé de périodes ; chaque période étant divisée en phases simultanées.
— La phase de déclaration permet d'assurer la simultanéité du jeu, les joueurs déclarant par écrit l'essentiel de ce qu'ils vont faire de nouveau pendant la période.
— La phase de mouvement voit le déplacement des troupes, définissant ainsi les circonstances des combats. Chaque unité peut se déplacer à chaque période, de tout ou partie de sa capacité de mouvement. Elle doit impérativement respecter ses ordres de mouvement.
— Les échanges de missiles sont réglés à la phase de tir.
— La phase de combat résout les corps à corps en fonction des armements respectifs, défensifs et offensifs, des protagonistes et de leur entraînement. Mais on prend aussi en compte tout un ensemble de facteurs tactiques et de moral que chaque joueur essaie de rassembler en sa faveur (entre autres : éviter de mettre ses troupes en désordre pas des manœuvres trop hardies, et par contre pousser l'adversaire à le faire.
— Enfin la phase de moral. Pour une fois, ce sont vos troupes qui disent ce qu'elles pensent de votre façon de les commander. Autrefois exclusivité des jeux avec figurines, la prise en compte du moral des troupes commence à gagner le domaine des jeux à support carton. Dans *Charges*, le moral a une importance capitale. Le système est le suivant : le résultat de trois dés est modifié par un tableau prenant en compte tous les éléments relatifs à la situation de l'unité (position tactique, présence d'amis, effets des combats précédents, moral des unités voisines, proximité du général...). Le total est reporté sur un tableau qui donnera l'état moral de l'unité et donc son niveau d'obéissance aux ordres.
Le chapitre IV rassemble les règles « transversales » relatives à l'état de vos troupes, à ce qu'elles voient, c'est là que sont précisées les conditions du désordre et du moral.
L'annexe A revient sur la composition des troupes, avec un grand nombre d'armes et de troupes particulières, des formations de combat, quelques conseils pour jouer les armées à la limite de la Renaissance, et l'indispensable guide de conversion des listes d'armées existantes (en attendant l'édition de listes modernisées et adaptées au nouveau standard).
Surtout, jouez les annexes B ! Le Camp, hyper amusant ; les règles optionnelles, notamment la fausse charge (idéale pour simuler les armées de harcèlement et que je conseille vivement aux organisateurs de tournois à thème Asie centrale ; le système différentiel de moral, qui donne plus d'authenticité aux armées féodales en accordant à chaque unité son poids moral historique dans l'armée (plus de chevaliers épouvantés par la fuite de quelques manants) ; les agents spéciaux, l'incendie, les généraux douteux, les combats singuliers et j'en passe, de quoi varier à l'infini les plaisirs. On y trouvera aussi quelques moyens plus ou moins hilarants de définir un champ de bataille.
L'annexe C permet de jouer la météo et le combat de nuit ; l'annexe D de jouer sièges et fortifications, dont les plus légères ont leur place en rase campagne (chausse-trappes pour les Romains, fossés pour les Flamands médiévaux).
L'annexe E justifie à elle seule l'achat de *Charges*. Enfin, une règle de combat de masse fantastique claire, précise, jouable, en français et... désopilante ! L'équilibre de la partie dépendra surtout du talent de l'auteur du scénario, mais tous les ingrédients sont là.

L'annexe F propose à la fois des cadres pour élaborer ses propres campagnes, et à titre d'exemple, une petite campagne amusante à thème médiéval, *Les héritiers de Mauvoisin*, largement suffisante pour occuper cinq joueurs pendant quelques soirées.
L'annexe G présente quelques armées classiques (Égypte, Gaule, Rome, Vikings, Mongols...) de qualité historique variable, mais qui vous permettront de découper vos premiers socles.

Un air de famille

Charges est l'héritière d'une longue lignée de règles de simulation antique et médiévale. On y retrouve de lointaines influences des systèmes anglais, notamment ceux du *WRG*, avec quelques touches inspirées par d'autres règles anglaises, mais surtout le fruit de dix ans d'expérience de compétitions en France. En effet, cette version de *Charges* bénéficie des longues années de pratique de centaines de joueurs débutants et confirmés au sein de dizaines de clubs. Bien entendu, on ne peut pas dire pour autant que ce soit une règle collective, la cohérence s'en serait ressentie. C'est l'œuvre d'un auteur, Vincent Herelle, pseudonyme transparent de l'un des membres fondateurs de la Coupe de France de Jeu d'Histoire, principale et plus ancienne compétition française sur la période.
La rédaction du texte se ressent d'ailleurs nettement de cette filiation. En effet, on retrouve les sempiternelles abréviations anglo-saxonnes (LMI= Light Medium Infantry pour infanterie moyenne en ordre lâche), ainsi que bien des éléments qui ne dépayseront pas les joueurs habitués à cette famille de règles.

Un ensemble bien structuré

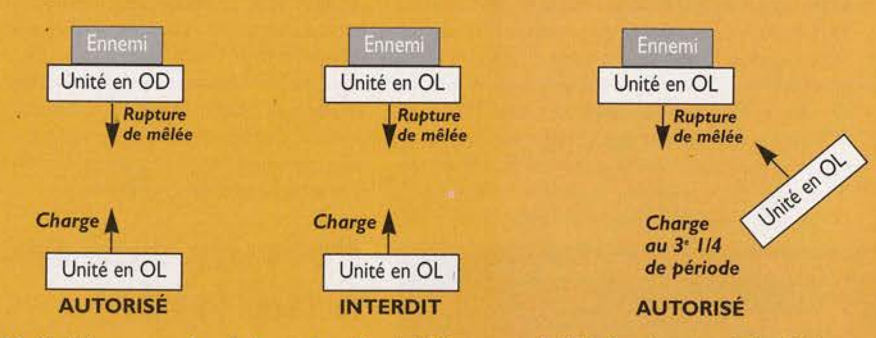
Par ailleurs, l'impératif de servir à la compétition se retrouve dans la structure de la règle. En effet, elle ne se décompose pas en règles de base pour l'initiation et en règles avancées, comme elle le prétend, mais on sent bien une règle de compétition et des annexes destinées à adapter cette règle à des simulations plus précises.
L'avantage est certain pour les joueurs qui veulent un jeu simple, un peu schématisé, mettant l'accent sur l'action et l'excellence des décisions des généraux. Par contre, ceux qui veulent retrouver avec une plus grande précision le parfum des combats antiques devront se référer tour à tour au corps de la règle ou à ses annexes, ce qui ne pose en fait pas trop de problèmes grâce à l'index.
La règle est d'ailleurs très (trop) structurée, il y a beaucoup de renvois mais peu de redites. Par exemple, pour tout savoir sur les avantages et les inconvénients de donner à telle unité tel ordre de comportement, il faudra aller voir les conséquences de cet ordre sur le mouvement au chapitre sur le mouvement et non à celui sur les ordres, etc. Le style est net, précis, il laisse peu de place aux interprétations ; encore faut-il bien connaître la règle et ne pas laisser de côté un élément qui ne se trouve peut-être pas à la page que vous avez ouverte... Mais une logique imparable se cache dessous. Suivez mon conseil : jouez avec la feuille de référence rapide sous les yeux et apprenez par cœur l'index, vous n'aurez plus aucune hésitation.

Patrick Hoechst

Un service après-vente est assuré par le Comité de la Coupe de France du Jeu d'Histoire (CCFJH, 2307 tour Atlas, 75013 Paris). Il vous fournira errata, conseils de jeu, listes d'armées et, plus généralement, des réponses à toutes vos questions concernant les règles ou une époque.
En outre, il assure un abonnement gratuit à *La lettre de Charges*.

Errata

Quelques erreurs d'impression rendent difficile la compréhension de certains passages de la règle. Il faut faire les modifications suivantes :
- **Page 11.** Plan du terrain : Dans la signification des symboles, il s'agit d'une **forêt** et non d'un fort.
- **Page 22.** Schéma sur la charge à travers un ennemi : Dans le 2ᵉ et 3ᵉ dessin, l'unité qui fait la rupture de mêlée est une **unité en OL**, et non en OD. Le bon schéma est le suivant :



- **Page 23.** Unités avec ordre de harceler : La troisième possibilité de réaction si l'unité est chargée « * sinon, l'unité peut au choix esquiver ou tenir sur place » est inutile car le test impose l'une des deux premières possibilités.
- **Page 27.** Nombre de tireurs et angle de tir : La légende du troisième dessin doit être « troupe montée **non** en ordre dispersé ou modèle », puisque la troupe monté en OD est vue au premier dessin.

Vincent Herelle

Wargame

ÉPREUVE DU FEU

The Battles of Waterloo

Morne plaine...

Tout le monde attendait Richard Berg au tournant du napoléonien, après le succès planétaire de la série *GBOH* (*Alexander*, *SPQR*, *Lion of the North*), et le voilà sans y être vraiment...

Encore ?

Commencer une série sur l'Empire par un jeu sur Waterloo, c'est plus qu'assurer ses arrières. La bataille est outrageusement célèbre, qualifiée même par certains de «plus grand événement de l'histoire militaire moderne». Toutes les péripéties en sont connues : Napoléon apathique, Grouchy qui n'arrive pas, Ney qui déraille, l'attaque stupide de Jérôme sur Hougoumont, la grande batterie qui ne donne rien parce que les Anglais sont couchés par terre au revers des crêtes, d'Erlon qui attaque en colonnes trop serrées et se fait ramener, les Prussiens qui débouchent sur les arrières, les charges répétées puis suicidaires des cavaliers français sur les carrés anglais, la Garde qui donne et est repoussée, la déroute enfin. Les autres batailles de la campagne de 1815 en Belgique présentent ce même caractère quasiment anecdotique : le Rougeot[1] à Quatre-Bras incapable de battre les Hollandais à 5/1 et qui attaque en force lorsque Wellington arrive, le corps de Drouet d'Erlon qui fait la navette entre Quatre-Bras et Ligny toute la journée du 16 juin, Grouchy qui s'entête à battre Thielmann à Wavre alors qu'il sait que l'événement majeur se passe à Waterloo. De fait, comparée à d'autres, Waterloo est une bataille moyenne (soixante-quatorze mille Français contre soixante-huit mille Anglo-Alliés et cinquante mille Prussiens). La campagne de 1815 couvre un théâtre minuscule (une semaine de marche, 100 km de profondeur) si on la compare, par exemple, au mouvement qui amena en 1805 la Grande Armée de Boulogne-sur-Mer à Austerlitz. Stratégiquement et politiquement, le Napoléon des Cent Jours est battu d'avance. Pourquoi donc sortir encore un jeu sur le thème usé de Waterloo ?

Faire original

D'abord, parce que c'est, avec Gettysburg, la bataille qui plaît le plus au public anglo-saxon. Les Français s'y font étriller par les Anglais. Le déroulement de la campagne relève plus du vaudeville que de l'art militaire («on nous a fait manœuvrer comme des citrouilles» dira Marbot). Ensuite, parce qu'un concepteur de jeu qui veut faire un système napoléonien original y trouve un sujet en or. Les informations (cartes, ordres de bataille) sont infiniment plus riches et disponibles que pour n'importe quelle autre bataille de cette époque. Chaque wargameur possède un *Waterloo* plus ancien qui ne tient pas la comparaison en termes de règles.

Bref, c'est du velours... sauf pour vous et moi qui devons assimiler les nouveautés du système de jeu original concocté par Richard Berg. La première vient directement de *GBOH* : plus de séquence de jeu rigide, mais un système d'activation des unités. Comme on est quand même deux mille ans plus tard, il faut respecter une classique chaîne de commandement (distance maximum unité-corps-aile-armée) et l'unité ne peut pas faire n'importe quoi. Là, c'est la seconde innovation : en fonction du type d'activation (ordre du Q.G., initiative du chef de corps réussie ou ratée, non commandée), l'unité peut faire certaines choses (bouger, tirer, se réorganiser, attaquer l'ennemi au contact, etc.), mais pas toujours les mêmes et pas dans les mêmes conditions. Par exemple, il existe six types de mouvement : tactique, stratégique réduit, stratégique étendu, limité, recul, avance rapide. Ce n'est pas fondamentalement compliqué, mais la maîtrise complète des mécanismes ne vient qu'après plusieurs parties d'entraînement.

Prévoir une tasse à thé (vide)

L'essentiel des possibilités d'un camp lors d'un tour de jeu dépend du tirage aléatoire de marqueurs d'activation. Il en existe cinq types : initiative de corps, mouvement stratégique, artillerie française, grande batterie, ordre du Q.G. Le nombre de marqueurs disponibles dépend du commandant en chef : Wellington et Blücher en ont 2 par tour, Napoléon de 1 à 5 suivant s'il est en forme ou pas (c'est une règle optionnelle, en standard il en a 3). Au début de chaque tour, on détermine quel camp a l'initiative, puis chacun sélectionne les marqueurs qu'il souhaite jouer. C'est le tirage aléatoire de ces marqueurs placés dans une tasse à thé qui détermine le déroulement du tour ! Inutile de préciser que le hasard est très mal venu lorsque l'on dirige une bataille et que les surprises sont nombreuses : il m'est arrivé de sélectionner le marqueur «grande batterie» pour écraser le 1er corps anglais, imprudemment avancé face aux canons français, et de le voir se retirer tranquillement avant que mon artillerie ne se mette à tirer dans le vide. Difficile à supporter lorsque l'on est habitué à optimiser son jeu, mais sans doute une bonne simulation des incertitudes de la bataille vues côté commandant en chef. Côté unités, par contre, le réalisme souffre de l'échelle du jeu.

Brigade ou régiment ?

En effet, Richard Berg a fait le choix de l'échelle 1 pion = 1 brigade (pour l'armée du Nord tout au moins). Une unité d'infanterie peut donc représenter de mille huit cents à quatre mille hommes. C'est beaucoup trop pour un jeu tactique. Dans la série de Clash of Arms sur la campagne de Belgique, l'infanterie de la Garde est représentée par 12 pions régiments (décomposés en 23 bataillons) et 3 bataillons divers, alors qu'ici, nous n'avons que 6 pions brigades, point final. La perte de chacun d'entre eux est donc proportionnellement beaucoup plus lourde de conséquences. Autre problème, les formations (ligne, colonne, ordre mixte, tirailleurs) autres que le carré ne sont pas simulées avec précision. Il y a une possibilité d'étendre une brigade sur ses flancs, mais les impacts sur le combat et le mouvement sont peu précisés dans les règles, d'où nécessité d'interpréter (de bonne foi !) ou de s'inspirer des règles... Clash of Arms. Seul point positif, les unités disposent de 4 pas de perte après lesquels elles disparaissent de la carte. Vu les forces en présence, ce n'est pas vraiment l'intérêt du Français de se lancer dans une bataille d'attrition et il lui faudra trouver une autre clé pour emporter l'affaire (attaquer à droite ? à gauche ? sur le mont Saint-Jean ?). D'autant que les conditions de victoire sont sévères.

User et abuser

Dans les quatre scénarios proposés, l'essentiel de la victoire réside dans la mise hors de combat de corps ennemis et dans la prise de quelques objectifs sur la carte. Les corps ont trois niveaux de moral : normal, *shaken*, *shattered*. Passer d'un niveau à l'autre signifie éliminer, réduire ou dérouter la moitié puis la

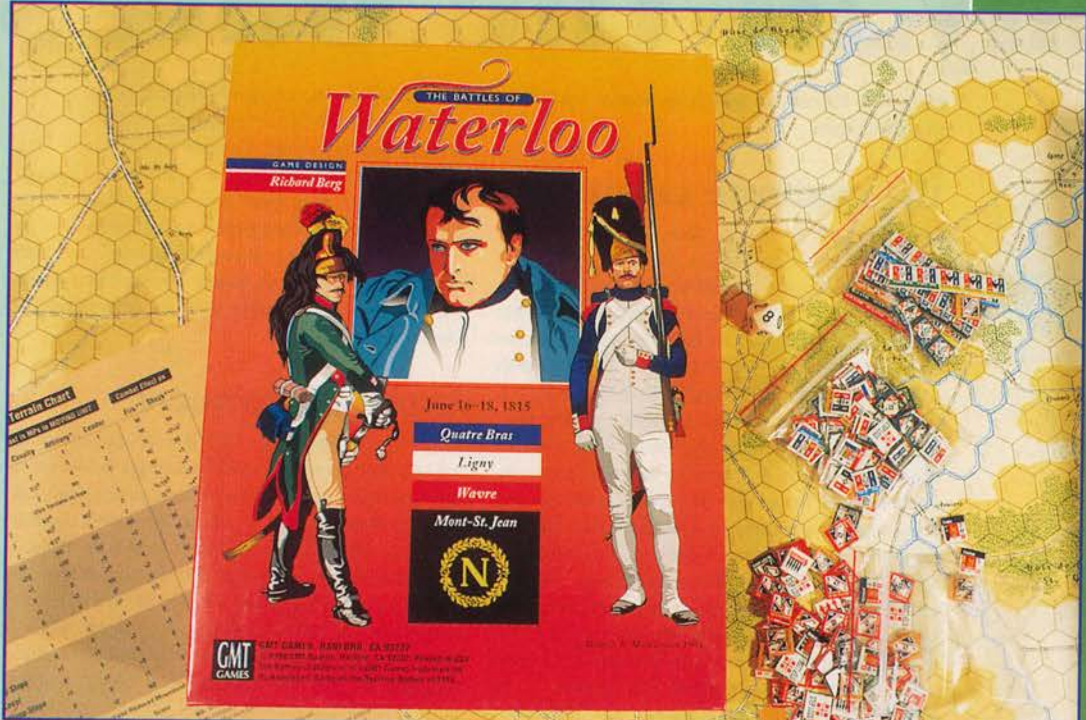
L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La réalisation graphique exceptionnelle ; l'originalité du système et son historicité ; les aides de jeu.

On regrette

Le manque d'originalité du thème ; l'échelle pion/brigade ; la complexité des règles.



totalité des unités (hors artillerie) qui les composent. Concrètement, c'est impossible à faire en moins de cinq tours pour un corps d'infanterie normal, surtout à Waterloo où la configuration du terrain laisse peu de place à la manœuvre et à la concentration des forces. Il faut donc se résoudre à user l'adversaire en combat frontal, si possible en lui opposant deux brigades là où une seule défend, et en optimisant le mécanisme tir/mêlée. En effet, la séquence de combat est une autre innovation du jeu et, bien que complexe (pas moins de huit étapes successives par combat), lui rend beaucoup du réalisme dilué par l'échelle. Lors d'une attaque, le défendeur peut se mettre en carré, reculer, faire tirer l'artillerie, puis les deux joueurs tirent simultanément, le défenseur peut encore essayer de reculer, l'attaquant teste sa volonté d'y aller, et on termine par la résolution d'un combat à peu près normal (ratio, dé, table de combat). Les résultats des tirs ou des mêlées peuvent être des pertes de pas ou un niveau de désorganisation supplémentaire pour l'unité, voire une déroute automatique. Tout cela paraîtrait relativement simple et logique s'il n'y avait les modificateurs de combat : de l'attaque de flanc à la présence de Ney. Là encore, il est nécessaire de bien les maîtriser afin de donner le maximum de chances aux attaques. Ces dernières sont en effet assez rares et lourdes de conséquences pour devoir être organisées soigneusement. Ainsi, le Français tâchera systématiquement de monter des attaques combinées avec les 1er et 2e corps (qui incluent une division de cavalerie).

Bonjour chez vous

Même si le thème de Waterloo est surexploité, on achète en se disant : qu'est-ce que Berg a bien pu inventer pour restituer la bataille ? Des quatre combats, seuls Ligny et Waterloo présentent un intérêt. Les ridicules règles d'activation de Ney à Quatre-Bras et le manque d'enjeu à Wavre les disqualifient. Par contre, les scénarios combinés « 16 juin » et « 18 juin » sont tentants, mais la durée de jeu aurait alors tendance à s'étendre à l'infini. Sur l'historicité de la simulation, il faut noter que, contrairement à beaucoup d'autres jeux, peu de distorsions ont été introduites dans le système afin de correspondre à ce qui s'est passé « dans la vérité vraie » : les pions anglais sont peut-être légèrement surévalués, le placement initial à Waterloo est assez curieux (pauvres Hollandais !). Il est indéniable que Richard Berg a fait des recherches importantes afin de proposer une nouvelle approche des batailles napoléoniennes qui focalise sur le commandement et la planification. Il est rigoureusement impossible de changer d'idée tous les deux tours et de faire courir des unités d'un bout à l'autre de la carte à la recherche d'une occasion pour percer. La clé de la victoire réside donc dans un plan de bataille bien pensé, bien préparé et bien exécuté. Plus facile à dire qu'à faire.

Marc Brandsma

1. Surnom de Ney.

FICHE TECHNIQUE

The Battles of Waterloo est un wargame en anglais édité par GMT Games.
Thème : Les batailles de la campagne de 1815 en Belgique (Quatre-Bras, Ligny, Wavre, Waterloo).
Échelle : Un tour = 1/2 h, 1 pion = 1 brigade, 1 hex. = 210 yards.
Matériel : 6 cartes couleur au graphisme agréable, 480 pions et marqueurs, livret de règles, livret de scénarios, aides de jeu, 1d10.
Jouabilité : Moyenne, nécessite un bon apprentissage des mécanismes de jeu.
Historicité : Bonne.
Prix : Environ 320 F.

Liste (non exhaustive) des wargames à thème campagne de 1815 :

- **War and Peace** (Avalon Hill) et **La Grande Armée** (TSR-SPI) proposent des scénarios stratégiques mais vu l'échelle, c'est pas folichon.
- **The Emperor Returns : The Last Campaign** (Clash of Arms) est la version grand-opérationnel du système de Kevin Zucker (*cf. 1792* dans CB n° 66). Grand !
- **Napoléon** (Columbia Games) est une antiquité ultra-simpliste avec pions en bois. Pour collectionneurs uniquement.
- **L'armée du Nord** (Clash of Arms), au niveau opérationnel est une bonne simulation claire et efficace. Voir la rubrique Têtes d'affiche.
- **Napoleon's Last Battles** (TSR-SPI) est le grand-père opérationnel de tous et constitue une bonne introduction pour les néophytes.
- **1815-Waterloo Campaign** (GDW), inconnu au bataillon.
- **Hundred Days Battles** (Avalon Hill) est un micro jeu grand-opérationnel non dépourvu d'intérêt malgré les apparences.
- **Les Quatre-Bras, Ligny, Mont-Saint-Jean, Wavre** (Clash of Arms) sont, au niveau tactique, ce qui se fait de mieux aujourd'hui, à mon avis. Pour *Wavre*, voir la rubrique Têtes d'affiche.
- **The Battles of Waterloo** (GMT Games), au niveau tactique, gagne en qualité de simulation ce qu'il perd en réalisme. Très bon tout de même.
- **Wellington's Victory** (TSR-SPI) est un *monster* game tactique qui joue la complexité sans trop se soucier de l'historicité.
- **The Thin Red Line** (Yaquinto) est une merveille tactique, originale, rare et chère, mais qui commence à dater un peu.
- **Ney vs. Wellington** (*Strategy & Tactics* n° 74), tactique sur Quatre-Bras.
- **Waterloo** (Simulations Cornejo), à commander directement chez l'auteur s'il lui en reste en stock.
- **Waterloo** (Avalon Hill), inconnu au bataillon.
- **Napoleon at Waterloo** (SPI), inconnu au bataillon.
- **Waterloo** (International Team), si, si, ils osèrent dans le temps...
- **Hougoumont, The Rock of Waterloo** (*Command Magazine* n° 11) n'est pas un remix de Abba, mais la seule simulation sub-tactique connue en napoléonien, sanglant mais mérite le détour.

Après *Guderian's Blitzkrieg* (voir CB n° 73), The Gamers nous propose le second volet de son *Operational Combat Series*, intitulé *Enemy at the Gates*, un petit bijou qui s'adresse aux belliludistes confirmés et exigeants quant à l'historicité des jeux.

The Gamers persiste et signe

Les concepteurs se sont penchés sur une des opérations majeures de la Seconde Guerre mondiale : la grande campagne qui englobe l'encerclement de la VIe Armée allemande à Stalingrad, le 19 novembre 1942, jusqu'à l'échec de l'offensive soviétique devant Kharkov, en mars 1943. Cette période est, à la fois, le symbole de l'échec le plus flagrant de la Werhmacht (Stalingrad) et de son plus brillant succès (Kharkov). En effet, à Stalingrad, Hitler a condamné, avec l'assentiment tacite de von Paulus (commandant de la VIe Armée), cinq cent mille hommes à un sort terrible ; alors qu'à Kharkov, le refus de Manstein d'obéir aveuglément au Führer lui a permis de stopper net l'offensive soviétique.

Un système complet

Les règles sont divisées en deux livrets de 36 pages chacun qui présentent, d'une part, les règles de la série et, d'autre part, les règles spécifiques au module. Les règles de la série sont les mêmes que celles présentées dans *Guderian's Blitzkrieg*, avec quelques corrections qui affinent le système. Les exemples sont nombreux et accentuent la clarté de l'ensemble. Le déroulement d'un tour s'établit comme suit : après la phase météorologique, l'initiative est déterminée aléatoirement, le joueur en phase gère ses unités aériennes (la gestion des unités aériennes est presque aussi complexe que la logistique), puis ses renforts, avant de commencer ses mouvements. Vient ensuite la phase de ravitaillement, élément essentiel dans un système qui se veut très complet en matière de logistique (n'oublions pas qu'aujourd'hui, pour un combattant sur la ligne de front, on compte une dizaine de soldats destinés à le soutenir...). Le joueur adverse peut alors tenter de réagir pour contrecarrer les actions du joueur en phase. Cela apporte au jeu une grande fluidité, qui augmente son caractère réaliste et interactif, un peu comme dans *Flashpoint Golan*. La séquence s'achève par une phase d'exploitation pour le joueur en phase ; vous pourrez alors vous lancer dans les brèches créées dans le dispositif adverse pour parachever votre victoire.

De Stalingrad à Kharkov : l'art du combat opérationnel

Les règles spécifiques à *Enemy at the Gates* apportent une touche finale au chef-d'œuvre. Tous les éléments historiques spécifiques à la période y sont traités avec succès. Vous devrez, par exemple, respecter les différends entre les Roumains et les Hongrois, car les forces de ces deux pays n'ont, en aucune circonstance, la possibilité de coordonner leurs forces, sous peine de retrait immédiat du front. Le joueur Soviétique devra également maintenir groupées les unités de chacun de ses corps blindés et mécanisés, afin d'éviter le courroux de Staline. Si le joueur Allemand a de la chance, il pourra utiliser les premiers chars Tigre pour tenter d'enrayer l'offensive soviétique. Cependant, leur arrivée sur le front dépend d'un jet de dés, afin de représenter les problèmes d'acheminement (dus à la fragilité du moteur) rencontrés par les Allemands. On le voit, les soucis du détail et de l'historicité sont scrupuleusement respectés, et ils n'ajoutent en rien à la lourdeur dont on pourrait taxer le système. Enfin, sont proposés dix scénarios à géométrie variable : vous pourrez soit vous lancer dans la campagne complète (19 novembre 1942-14 mars 1943) sur les quatre cartes, et il vous faudra alors beaucoup d'espace et de temps (une centaine d'heures environ, aux dires des concepteurs), soit, si vous êtes raisonnable, vous lancer dans un scénario d'une huitaine de tours (tentative de rompre l'encerclement autour de Stalingrad, ou bien l'attaque sur Kharkov, ou encore le coup de maître de von Manstein contre cette ville) qui vous occupera pendant un week-end.

Une référence ?

Le système proposé par The Gamers apparaît comme une base de réflexion sur le concept de wargame opérationnel. Les pessimistes rétorqueront que seuls un savoir livresque et une patience de moine, doublés d'une connaissance parfaite de la langue de Shakespeare, permettent d'assimiler des règles aussi touffues (surtout pour la logistique). Un peu de courage et de bonne volonté suffisent, et on peut espérer qu'Oriflam nous offrira sous peu une traduction de ce chef-d'œuvre. En effet, *Enemy at the Gates*. offre, non plus un simple wargame, mais un réel outil de simulation, proche de ceux développés par les armées modernes. Hormis la campagne, les scénarios intermédiaires sont abordables et permettent d'analyser en profondeur les prémices de la doctrine *AirLand Battle* *, ainsi que les difficultés de la planification des ordres par rapport à l'évolution de la situation et des réactions de l'adversaire, recréant ainsi l'atmosphère tendue des salles d'état-major. La planification prend alors sa véritable dimension et les erreurs se paieront comptant. La réflexion est donc de mise ; on est loin du wargame pousse-pion, où l'on doit attendre que son adversaire ait fini sa phase pour avoir droit à la parole. Le temps de l'action et de la réflexion est arrivé avec *Enemy at the Gates*. C'est avant tout un outil pédagogique et il doit être abordé comme tel.

A quand le prochain ?

On ne peut que frémir d'impatience à l'idée qu'un troisième volet vienne s'ajouter à la série. Reste seulement à espérer que les concepteurs tiendront leurs promesses, en nous proposant autre chose que le front de l'Est (la série doit couvrir la période de 1900 à 1950). Pourquoi pas la campagne de Mandchourie (Soviétiques contre Japonais, en 1939 ou en 1945) ou la bataille de Normandie ?

Sylvain Ferreira

** Littéralement : bataille aéroterrestre. Nom de la nouvelle doctrine opérationnelle de l'armée de terre américaine, mise en œuvre notamment pendant la guerre du Golfe.*

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
La clarté des règles, le niveau d'historicité.

On regrette
L'accessibilité difficile pour les débutants.

FICHE TECHNIQUE

***Enemy at the Gates* est un wargame en anglais édité par The Gamers. *Thème* : la campagne couvrant les opérations sur le sud du Front russe, de l'encerclement de la VIe Armée de von Paulus à la contre-offensive de von Manstein sur Kharkov, entre le 19 novembre 1942 et le 14 mars 1943. *Échelle* : un tour = trois jours ; un pion = du bataillon à la division. *Matériel* : de très grande qualité ; quatre cartes en couleur sur papier de 55 x 85 cm ; 2 240 pions et marqueurs ; pas d'historique (c'est dommage), mais des notes de conception. *Jouabilité* : moyenne. *Historicité* : excellente. *Prix* : environ 490 F.**

ACHATS

— Achète **Fortress Europa AH.** état neuf souhaité. M. de Fromont. Tél: (1) 47.73.51.69 (soir).

— Ach. **figurines Grenadier boîte: Secret Agent réf. 3001 Mercenaries réf. 3002.** Tél: ap. 19h à Virgil à **Aix-en-Provence** au (16) 42.93.11.34.

— Achète (urgent!) **White Wolf 34 vends Scales** 160F neuf (frais de port compris) Walter au (16) 97.83.54.98 (**56100 Lorient**) week-end.

— Achète **jeux de plateau anciens ou récents.** René Battle - 2 impasse du Cerf lot du lac TM2 - **66210 Matemale.** Tél: (16) 68.04.47.64.

— Cherche **figurines Space Marine & W40K, ext. Cyberpunk & Vampire vf.** Bruno Barcelini - 1 rue Montaigne - **01100 Oyonnax.** Réponse assurée.

— Recherche **toutes sortes de figurines Citadel, Terminators en plomb pour Warhammer 40K.** Jérémie au (16) 81.46.67.40 (**25300**).

— Cherche **les Blindés de Ch. Foss éd encyclopédie visuelle Bordas.** Demander Frédéric au (16) 78.84.45.53 (après 19h) **69100 Villeurbanne.**

— Achète, **échange figurines Citadel sur socle plomb.** Mr Khames - 20 rue des jardins - **34830 Clapiers.** Tél (16) 67.59.16.59.

— **Collectionneur intéressé par tous types de jeux** contact: J. Bianquis - 47 rue Voltaire - **01100 Oyonnax.** Tél: (16) 74.73.66.64 le soir.

— Ach. **cartes Magic Legends Dark et cartes Jyhad.** Envoyez vos listes avec prix à Fréd Rousseau - 29 rue Dagobert - **91200 Athis-Mons.**

— Achète **figurines Warhammer 40 000 (armée Eldar, Space Marine, Imperium).** Demander Olivier au (16) 42.86.33.11 (**Port-St-Louis**).

— Recherche **Miroirs des Terres Médianes n°6, 7, 8, 9, 10.** Possibilité échanges. Demander Philippe au (16) 66.51.54.44 (**30240**).

— Cherche **tous suppléments sur Trauma et vieux numéros de Chroniques d'Outre-Monde.** Cyril Caburet - 23 rue Dinan - **35000 Rennes.** Tél: (16) 99.67.53.76.

— Ach., éch. **jouets Star Wars (figurines vaisseaux etc). Ch. autres collectionneurs ou association.** Contacter David au (16) 21.23.68.82.

— Dupont - BP 38 - **B-1000 Bruxelles 28/Belgique cherche Guide Imperium pour Terre Creuse (Silmarils) - Tatou 6&7 Dragon Mag & CB 35&55.** Tél: (19) 32.25.12.98.45.

CLUBS

— Etudiant motivé cherche **MJ Mega-anti grosbills et hyper role-playing/interaction psycho des PJ pr parties suivies à Paris.** Wilfrid au (1) 40.12.13.97.

— Le club de **Villepreux vous invite à participer à un tournoi JdR/JdP les 18 et 19 mars près de Versailles.** Contact. Régis au (1) 34.62.47.47.

— Asso **« Réflexions parallèles » organise jeux par correspondance sur le St-Empire germ.** Envoyer lettre timbrée pr rens. à Villaz - **74370 Pringy.**

— Club **AD&D 18 ans et plus recrute Paris RP.** Thierry au (1) 46.83.00.13, Marie-Thérèse au (1) 43.30.90.62 Eric au (1) 43.32.04.13 Grosbills s'abstenir!

ÉCHANGES

— Echange, vds, achète **cartes Magic ttes séries.** Tél: (16) 91.47.78.88 J.-Marc ou Eric de 15h à 19h.

— Ech, ach, vds **jouets Star Wars GI Joe Action Man Action Joe. Possibilité éch. contre wargames US ou fig plomb.** Tél: (1) 47.60.92.45.

— Echange **scénario Tirez sur le dragon contre n'importe quel autre scénario Shadowrun** ou vds 60F. Bruno au (16) 27.89.91.94.

— Echange, vds, achète **cartes Magic (toutes séries).** Jean-François Villecourt. Tél: (1) 60.89.04.26 vers 20h.

— Echange, vds, achète **cartes Magic.** Yann Quazzolo - 28 rue des courtines - **35760 Montgermont** + cherche joueurs Blood Bowl + Formule Dé.

— Ech ou vds **nbrx JdR + supp. + warg. contre livres DL, supp. SW, supp. DL.** Yvan Jourdain E-R 11 - **2034 Peseux/Suisse.** Tél: (19) 038.31.76.17.

— Echange, vends, achète **cartes Spellfire (toutes séries) sur Paris/RP de préférence.** Preguiça Jérôme - 261 rue d'Epinay - **95360 Montmagny.**

DIVERS

— **Le supplément sur la magie pour Warhammer vient de paraître!** Vendu 80FF + 15FF de port. Ecrire au Grimoire - 3 rue A. Le Notre - **49300 Cholet.**

— Peintre expérimenté vous propose de **peindre vos figurines: 30F acrylique, 50F huile.** Portalie Olivier au (1) 47.27.40.78.

— **Région Toulouse, je peins toutes vos figurines toute échelle/époque, travail rapide et soigné.** Laurent au (16) 61.92.20.60.

— **Je peins vos figurines contre des billets Dragons + achète figurines Blood Bowl et White Dwarf anglais avec bâtiments.** Tél: (1) 43.04.76.92.

— Jesa - BP 3 - 22540 Pedernec au (16) 96.43.50.01 lance **les JPC Synaps et Dragon's Horde.** Demandez les règles (25Fx1) ou une doc (3x2,80F timbres).

— Cherche **joueurs Warhammer Battle, Fantasy Warrior ou wargames historiques, âge 25 ans, région Annecy, Aix-les-Bains.** Pascal au (16) 50.01.27.93.

PARTENAIRES

— Ch. **joueurs/euses RM pour Shadow World, région les Mureaux (78).** Alain au (1) 34.92.91.30 soir et week-end.

— Cherche **joueurs Rolemaster voulant progresser, sur Paris Sud, Montrouge, Cachan.** Jeu vendredi soir. Tél: (1) 40.44.52.02 soir ou we.

— Cherche **joueurs pour wargames, JdP, JdR sur Fréjus St Raphaël.** Tél: (16) 94.95.14.18 entre 17h et 20h demander Charles.

— Cherche **partenaires pour Cthulhu ou autres à Sevran et la région.** Samy au (1) 43.85.22.19.

— Recherchons **partenaires pour Full Metal Planète sur Toulouse et environs.** Tous niveaux avec/sans jeu. Loïc au (16) 61.25.67.97 le soir.

— Cherche **partenaires féminins pour Cthulhu, Warhammer, Star Wars.** Orcs et Gobelins s'abstenir. Région Melun 77. Tél: (1) 60.66.98.83 après 19h.

— **PJ débutant cherche rôlistes et MJ sur Ars Magica.** Tél: (16) 32.44.23.53 (**27800 Calleville**) Alexandre.

— Cherche **sur Paris MJ et partenaires pour Ambre** Iago Larue (1) 43.31.80.69 ou (1) 43.36.39.45 accepte joueurs tous âges.

— Cherche **rôlistes 14-16 ans dans Evry (91).** Florent au (1) 42.23.10.52 vds cartes (éch.) Magic, vite! merci.

— Cherche **partenaires pour partie de Space Marine/Man O'War/Warhammer 40 000.** Demander Olivier au (16) 42.86.33.11 (**13 Port-St-Louis**).

— **Sur Paris: Fantasy-Warriors + extension Air Force Heroïka-croisade Ailes de la Gloire.** Demander Stanislas après 20h au (1) 42.23.25.49.

— Cherche **MJ ou joueurs (19 ans) sur Doué-la-Fontaine 49700.** Demandez Jean-Marc au (16) 41.59.35.14.

— Recherche **MJ pour AD&D région Montrichard, Blois.** Yves au (16) 54.71.05.55.

VENTES

— Vds **Fiend Folio état absolument neuf.** Px: 150F. Greg au (1) 42.19.08.65 après 19h.

— Vds **figurines Citadel pour Warhammer 40K 10F pièce. Achète Space Hulk + extension** faire offre au (1) 46.59.00.57 Bob.

— Vds TTBE **Cyberpunk, Diplomacy, Starfighter, TIE VS LX, Siège, Cry Havoc.** Ecrire à Guy Audouin - 68 rue du Pont de Créteil - **94100 St-Maur.**

— Vends **Blood Bowl 2 + supp. des Règles + Stars: 400F, livres dont vous êtes le héros: 20F, 6ème gratuit.** Benoit au (16) 80.61.31.38 (**21700**).

— Vds **Guerriers du Soleil TBE pour RuneQuest** 140F demander Cyril au (1) 45.28.10.18.

— Vds **AD&D2 (GJ+GM+BM+écran+Roy. Oub.) à -40% du px; Hawkmoon + France + Ile Brisée; INS/MV + écran + supp.** Anthony au (16) 40.93.34.79 (**44000 Nantes**).

— Vds **Torg + écran + Cyberpapauté TBE 300F, AD&D2 MJ + écran TBE 140F, Bloodlust + écran + Flocon 270F.** Julien au (1) 43.73.26.32 à partir de 16h (**75**).

— Vds **AD&D2 + suppléments, Torg + suppléments, Cyberpunk, RuneQuest.** Contacter Julien au (16) 65.22.58.91 (46000 Cahors).

— Vds **Manuel joueur AD&D2 100F, Peloponnesian War 150F Ambush 120F Horreur à Arkham 120F Mekton 260F** état neuf. Laurent au (1) 73.25.35.16.

— Vds **30 Livres dont vous êtes le héros et les supp. 1 à 4 de BloodLust** (10F-80F). Yann au (16) 61.68.29.14 (09).

— Vds **JdR Heavy metal avec règles + écran + Urban Guerilla + Killing Tekn. + 1 scénario.** Demandez Nicolas au (1) 60.72.57.39.

— Vds **Armée 25 mm Essex pr Charge + règle + aides, Stormbringer + supp., Hawkmoon + supp., nbrx JdR, warg., JdP.** J-François au (1) 45.83.16.77.

— Vds **Hurlements 80F Hurlelune 1 à 3 50F chq ou le tt 180F Miroir T. Médianes 3 et 4 50F** chq port compris. Tél: (16) 40.46.17.62 (**44**).

— Vds **bte Forgotten Realms 3ème éd. 100F Complete Book of Elves 80F Elves of Ever Meet 80F** état neuf port compris. Tél: (16) 40.46.18.24 (**44**).

— Vds ou éch. **Triumphant Fox et Ring of Fire (MIH) TBE** (neufs). Frédéric Schaaff - BP 20 - **73020 Chambery-Cédex.** Tél: (16) 79.72.40.61.

— Vds **pour JB007 (en v.o.): Basic Game, Q Manual, Assault game.** Tél: (16) 23.64.80.86 (**02**).

— Vds **Second Front (sér. Europa)** neuf, planches pions intact, jamais servi. Prix: 550F expédition comprise. Tél: (16) 22.43.07.51 (Vincent).

— Vds **AD&D1 tt règles et modules VO.** Demander Antoine au (16) 97.21.21.62 (**Lorient 56100**).

— Vds **INS/MV 1 éd + écran 140F + Mind Storm 75F Stella Inquisitorus 160F + Strychnine IV 88F.** Appeler Nicolas au (16) 41.43.05.06.

— Vds **jeux de plateau et wargames anciens et récents** prix intéressants. Joël Alexandre - 21 av Philippoteaux - **08200 Sedan.**

— Vds **nbrx wargames dont Caesar, Lion of the North et 1863 de GMT, Across 5 Aprils, ASL, etc.** Vincent au (16) 22.43.07.51 (**80000**).

— Vends **Torg + écran + La cité éternelle,** jamais servi, 270F. Tél: (16) 42.88.40.91 Dubois - 25 rue M. Leclerc - **13700 Marignane.**

— Vends **Nephilim + App. Cthulhu et nbrx suppléments + Ambre.** Prix à débattre (environ 2/3 des prix normaux). Tél: week-end au (1) 39.51.85.37 (Daniel).

— Vds **tout Paranoïa (2 versions + 11 supp.) 500F, Air Superiority 100F, Mega 1 et 2.** Tél: (16) 56.91.03.24 (**33800 Bordeaux**).

— Vds **In Nomine Satanis 130F, Stella Inquisitorus 130F, 240F les 2, Star Wars + Le guide 150F.** Alban au (16) 99.52.22.71 (**35 Rennes**).

— Vends **nbx JdR VO et VF dont AD&D2 et Star Wars BE,** prix intéressants. Demander Nicolas au (1) 45.31.57.73 (**Paris**).

— Vds **Chrome 1&2, Elric VO, Fighter's Handbook, Calendrier Dragonlance 94, suppléments RQ, Dragon mag.** Philippe au (16) 83.40.20.61 (**54000 Nancy**).

— Vds **Shadowrun 2 180F Dark Sun VF 150F Tribus Esclaves 50F Livre du Psionique 100F** tous port compris. Tél: (16) 75.02.69.50 Romans.

— Vds **figurines Essex (15 mm) historiques (Vikings, Normands...)...** Contacter Daniel au (16) 44.85.27.58 (**60 Compiègne**).

— Vds **échange cartes Magic Dark Legend & Revised et vds collection WG JdP JdR dont rares.** Franck au (16) 56.02.67.30 (**33000 Bx**).

— Vds **jeu Bitume + l'écran + Paris Brest + Pizza Piquette** neuf 439F vendu 340F neuf et emballé. Fred au (1) 69.48.85.98 à saisir rapidement!

— Vds **Manuel Joueur + Bestiaire AD&D neufs + revues 1 à 5 Citadel.** Pascal au (1) 60.07.24.93 après 18h (**77400 Thorigny-sur-Marne**).

— Vds **figurines Eldar pour Warhammer 40K + Toon + Rêve de Dragon 1e édition.** Vincent au (1) 60.49.05.83 (**77 Villeneuve-le-Comte**).

— Vds **supp. Warhammer JDRF + Civilisation + supp. AD&D2...** TBE et très bon prix, ts rens. demander Arnaud au (16) 99.38.83.48 (**35700**) ap. 19h.

— Vds **Ravenloft bte vo 90F + scn Touch of Death 40F + VRG to the Lich 60F ou le tout 160F.** Morgan au (1) 45.37.15.40 à partir de 19h.

— Vds **Britannia, WW2, Third Reich, Dragon Noir, Block Mania, Ravenloft + scénars, Suprématie:** 100F. vds **tt Robotech.** App. Alex au (1) 43.73.18.09.

— Vds **cartes Magic, toutes séries possibilité échange.** Tél: (16) 67.69.19.06 le mardi ou le jeudi de 10h à 18h. Mr Ryder (**34000**).

— Vds **Battletech 2ème et 3ème éd. + Aerotech + 8 cartes + Sup.** Tél: (16) 40.91.46.45 (**44410 Saint-Lyphard**).

— Vds **INS/MV 150F + ext. 50F état neuf + SW mat de campagne + écran + scn (anglais) 60F + nbrx livres SD/Fant.** Bon état 10F. au (1) 47.36.00.77.

— Cherche **fig. Sécession 25 mm et 25 mm Méd. historique ainsi que maquettes 1/72.** Tél: (1) 42.67.42.57 Franck contre nbrx jeux et figurines.

— Vends **pour Vamp. Des cendres aux cendres, Liens du Sang, Succubus (vo), Storyteller** tous TBE. Contacter Oscar au (1) 46.57.89.53.

— Vds **série Mithril Cirith Ungol complète (14 fig.)** 240F (val. neuve 320F). Florent au (16) 99.73.80.63 (w.e) **Rennes.**

— Vends **Ambush + ext. + Millenium + Austerlitz.** TBE, prix bas, lot possible. Contacter Sébastien au (16) 94.06.46.18 (**83000 Toulon**).

— Vds **warg. et JdP** bas prix excellent état. Liste contre env. timbrée. Ph. Bonnefoy - 6 rue Ampère - **92800 Puteaux.** Tél: (1) 42.04.65.48.

— Vds **Blood Bowl 2e éd + supp. des règles 200F, Battletech, Full Metal Planète** pour 150F chaque. Demander Nicolas au (1) 43.25.38.78.

— Vds **Nephilim + écr. + HT1 200F Cyberpunk 1 150F Rêve de Dragon 1 125F...** Demander Stéphane au (16) 38.93.35.32 HR (**45200 Montargis**).

— Vends **Croisades 150F + Cité Médiévale 100F + Siège 100F + Le Roi Arthur 180F.** Demander Philippe au (16) 68.71.25.16 le week-end.

— Vds **armée orques et Goblins (5000 points).** Contactez Lionel au (1) 47.97.62.75 **Paris.**

— Vds **WFRP + supp., Rolemaster (VF), Hawkmoon, scénar: AdC, SW, Paranoïa, MERP, 2300 AD. + WFB: Siège, Armies, Chaos.** Tél: (1) 69.04.34.42 demander Dom.

— Attention! **Affaire à saisir: vds Siège 100F + Horreur Arkham 100F le tout 150F.** Jérémie au (16) 49.86.45.32 (**86220**).

— Vds **INS/MV + supp. Cyberpunk + supp.** Tél: (1) 42.63.79.17 **Paris 75018.** Demander Franck.

— Vends ou échange **nbrx jeux et supp. RQ JRTM Torg contre supp. SRII.** Tél: (16) 63.95.17.83 après 17h Stéphane (**82**).

— Vds **Baston Armada Up Front War & Peace AD&D2 MJ GM MM1 écran feui. PJ fig** TBE (tout). Alain le soir au (16) 32.36.86.29 (**27540**).

— Vends **Œil Noir 2 boîtes + 13 scénarios** à 400F. Appeler Guillaume le week-end au (16) 74.84.86.56 (**38**) le soir.

— Vds **supp. RQ, AD&D2, Deathwing, Horreur à Arkham. Ach. supp. WH40K.** Contacter Gérald au (16) 47.52.46.55 après 19h (**37340**).

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à: CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°85 - Parution n°86: 5 avril 95. Date limite 5 mars 95.

Êtes-vous abonné? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Des centaines d'annonces
3615 CASUS Rubrique PA

Inspirations...

Science-fiction Fantastique

Futurs du passé

Je ne vous apprendrai rien en disant que la SF n'est pas un genre exclusivement anglo-saxon. En France, par exemple, il existait jusque dans les années 20 une vigoureuse tradition d'exploration des futurs possibles, comme l'a montré Jean-Jacques Bridenne dans son étude, *La littérature française d'anticipation scientifique*. Outre Jules Verne, les noms de Gustave Le Rouge, J.-H. Rosny aîné ou Jean de la Hire viennent spontanément à l'esprit, mais ils n'étaient pas les seuls, loin de là !

La collection « Le passé du futur » entend présenter des textes souvent introuvables d'écrivains en général oubliés, mais aussi de vedettes du genre. A tout seigneur, tout honneur, deux Jules Verne sont déjà parus : le parodique **Sans dessus dessous** (1889) où l'on retrouve, caricaturés, les personnages de *De la Terre à la Lune*, et **La chasse au Météore** (1908) restauré dans sa version d'origine (1). Maurice Leblanc, le créateur d'Arsène Lupin, est lui aussi au programme avec **Le formidable événement** (1921), un roman cataclysmique où le fond de la mer se soulève, reliant par un isthme la France à l'Angleterre. **Les vacances de M. Dupont**, de Maurice Renard, réunit une novella et trois courtes nouvelles absentes de l'édition des romans fantastiques de cet auteur dans la collection « Bouquins », tandis que **Force ennemie** (1903), de John-Antoine Nau, n'est autre que le premier Prix Goncourt, décerné à une époque où l'intelligentsia parisienne ne dédaignait pas les œuvres conjecturales. **Le sceptre volé aux hommes** (1930), d'Henri-Jacques Proumen, roman mythique, contant la confrontation de l'espèce humaine avec la race appelée à la supplanter (2), n'avait jamais été réédité ; pas plus que **L'horloge des siècles** (1902), une histoire de temps inversé avant la lettre, signée de l'illustrateur-écrivain Albert Robida. Enfin, j'ai gardé pour la bonne bouche **La fin d'Illa** (1925), un roman cauchemardesque qui, non content de préfigurer le nazisme et ses horreurs, est aussi l'un des premiers textes à mentionner l'arme nucléaire. Si vous ne devez en lire qu'un seul, que ce soit celui-là. Il a merveilleusement supporté l'épreuve du temps et ne demande qu'à être adapté par un MJ à la recherche d'une ambiance particulièrement inhumaine : rien n'est gratuit dans l'implacable marche vers l'épouvante des protagonistes. Les autres titres recèlent, quant à eux, de nombreux détails qu'il est possible d'exploiter dans le cadre de parties se déroulant dans le premier quart du XX^e siècle – et même pour *L'appel de Cthulhu* ! (Grama « Le passé du futur » 1 à 8.)

Cyberpunks, vampires et sueurs froides

Norman Spinrad nous surprendra toujours. **Deus Ex**, son dernier roman, met en scène un détective privé, rasta et navigateur solitaire, que le Vatican charge d'enquêter sur l'âme éventuelle d'esprits humains numérisés après leur mort et injectés sous forme logicielle dans un réseau informatique. Avec ce court roman, Spinrad invente un genre nouveau : le cyberpunk métaphysique. Chaudement recommandé. (Denoël « Présence du Futur » 553.)

A noter que **Le problème de Turing**, de Harry Harrison et Marvin Minsky (Laffont « Ailleurs & Demain ») et **L'homme modulaire**, de Roger McBride Allen (J'Ai Lu « Science-fiction » 3782), tous deux parus voici quelques mois, traitent de problèmes voisins : la transplantation d'un esprit humain – ou de sa copie – sur un support informatique, et les conséquences de cette transplantation sur leur personnalité, leur identité et leur humanité.

Revenons à Spinrad. ***Vamps*** réunit trois textes consacrés aux vampires, dont une amusante novella commençant avec Dracula fuyant la Roumanie après la chute de Ceaucescu, avec qui il avait un peu trop fricoté au goût de la population. Il se rend donc à New York où il rencontre une héroïnomane. Il fait d'elle une vampire, elle fait de lui un toxico. C'est drôle, fin et enlevé. (Denoël « Présence du Fantastique » 37.)

Un peu de tout

Après la parution des quatre volumes Omnibus réunissant une bonne partie des romans de Philip K. Dick, les éditions Denoël s'attaquent à l'intégrale des nouvelles de cet auteur. Le premier volume, qui va de 1947 à 1952, réunit 31 textes, et même s'il s'agit d'œuvres « de jeunesse », on trouve quelques merveilles, comme *L'homme variable* ou *Nouveau modèle*. Tous les textes ont été revus et les traductions harmonisées par Hélène Collon, qui avait déjà réuni le recueil d'études intitulé **Regards sur Philip K. Dick** (Encrage). (Denoël « Présences ».)

L'univers de Spock, de Diane Duane, est un gros volume où l'homme aux oreilles pointues tient la vedette de bout en bout. Ceux qui se posent des questions au sujet des Vulcains seront sans doute enchantés par ce roman, dont le fil conducteur peut tout à fait servir de base pour un scénario de space opera. (Fleuve Noir « Star Trek » 22.)

Deux « Anticipation » sympathiques : **Le ressuscité de l'Atlantide** de Jean-Louis Trudel, et **La route des soleils** de Wildy Petoud. D'un côté, un récit aux tendances dickiennes, intéressant mais moins réussi que *Pour des soleils froids*, premier titre de Trudel dans la collection ; de l'autre, un roman d'aventures spatiales inégal, où l'on fait de l'astro-stop pour voyager entre les étoiles. Dans chaque cas, deux heures de délassement bien sympathique. (Fleuve Noir « Anticipation » 1953 & 1955.)

Robert Bloch est mort, mais ses œuvres lui survivent, ce dont témoigne la réédition des **Contes de terreur**, jadis parus dans la collection « Aventures Fantastiques » des éditions Opta. Ce recueil, composé par Bloch en personne, réunit quelques-unes de ses meilleures nouvelles épouvantables. Très conseillé à tous ceux qui adorent se faire peur. (Presses-Pocket « Terreur » 9126.)

Roland C. Wagner

(1) Les précédentes éditions des romans posthumes de Verne avaient en effet été abondamment réécrites par son fils, sous la pression de l'éditeur.

(2) Et dont B.R. Bruss s'est peut-être inspiré pour « Apparition des surhommes », paru après-guerre.

Universalis

Deux arrêts dans le passé

Gustave Le Rouge fait partie des « romanciers populaires » de la grande époque. Ses meilleures œuvres ont été publiées par Bouquins, et sont donc faciles à trouver. Bref, il a tout ce qu'il faut pour plaire ! Lisez au moins **Prisonnier de la planète Mars** et sa suite, **La guerre des vampires** (qui pourraient donner matière à d'excellentes parties de *L'appel de Cthulhu*. **Le mystérieux docteur Cornélius** vaut largement Fantômas, et c'est une mine d'idées pour *Maléfices*. Quant à **La conspiration des milliardaires** et ses suites, c'est un régal... au second degré. Il fourmille d'invraisemblances et de coups de théâtre entièrement artificiels, mais vous pouvez y puiser des PNJ, des situations et des lieux.

Hachette a eu l'excellente idée de rééditer certains des « guides Joanne », les ancêtres de nos guides Bleus. Ils ne sont pas disponibles dans toutes les librairies, mais vous pouvez les commander sans problèmes. **Le guide parisien** de 1863 est une lecture passionnante. Bien entendu, elle s'adresse au premier chef aux MJ de *Castle Falkenstein* (et d'*Aventures Extraordinaires*...). Mais c'est aussi un excellent modèle si vous avez envie de décrire une cité imaginaire sous l'angle purement pratique. En effet, alors qu'il est aussi gros qu'un guide Bleu, le Joanne ne comporte aucun chapitre historique, et assez peu de descriptions de monuments. En revanche,

le lecteur y apprend où se loger et à quel prix, quels sont les restaurants à fréquenter et ceux à éviter… et il découvre aussi les arcanes du fonctionnement de la police, des universités, des associations charitables… Le souci du détail est poussé très loin. Certains passages m'ont laissé songeur. En effet, lorsqu'on tombe sur des renseignements du genre « nombre de fragments de cadavres repêchés dans la Seine chaque année », on ne peut pas s'empêcher de se demander à quelle sorte de touristes l'auteur s'adressait au juste.

Futur antérieur

Paris au XXe siècle n'est pas ce que Jules Verne a écrit de meilleur, loin s'en faut. Mais c'est tout de même une lecture intéressante. L'histoire est faible, mais sa vision d'un XXe siècle matérialiste, sinistre et étouffant n'est pas si loin de la réalité… Lisez-le, puis prenez n'importe quel roman cyberpunk. Vous verrez, il y a un air de famille (ça promet pour le XXIe siècle !).

Une poignée de crimes

Dans **Compartiment tueurs** de Sébastien Japrisot (Folio), le lecteur découvre une série de crimes illogiques, liés par un dénominateur commun apparemment absurde. Bien entendu, à la fin, le bon sens reprend ses droits mais, dans l'intervalle, vous avez de quoi passer la cervelle de n'importe quel groupe de joueurs au court-bouillon (probablement sans trouver la bonne solution).
La maison assassinée de Pierre Magan (Folio) est moins classique et nettement plus angoissant. A certains moments, il louche carrément vers le fantastique. Cette horrible histoire, qui se déroule au fin fond de la campagne française entre 1900 et 1920, est quasiment prête à jouer.
Comme nombre de polars dont j'ai déjà parlé, ces deux romans peuvent être lus : 1) pour le plaisir ; 2) pour avoir une histoire « toute prête » sous la main, au cas où vos joueurs débarqueraient à l'improviste ; 3) avec un stylo et un bloc-notes sous la main, comme exercice de construction de scénario.
C'est vrai, à des degrés divers, de tous les livres dont il est question ici, mais c'est particulièrement net pour les polars, dans la mesure où le genre ne fait pas appel à des éléments trop spécifiques. Un assassin poussé par la cupidité peut se trouver dans tous les univers…

Brève plongée dans l'horreur

La volupté du sang, de Nancy Collins (J'Ai Lu) est un roman fort sympathique, malheureusement affublé d'un titre crétin et d'une quatrième de couverture décourageante. Persévérez : on y découvre une créature tout à fait fascinante, à mi-chemin entre le vampire et le Selenim. Et l'univers où elle évolue, avec ses esprits élémentaires déguisés en humains, rappellera sans doute quelque chose aux MJ de Nephilim…
Death & Damnation est un recueil de nouvelles exploitant le décor de *Wraith*, le nouveau jeu de White Wolf. C'est très, très noir, mais la plupart des histoires sont intéressantes… si vous lisez l'anglais. D'une manière générale, les anthologies publiées par White Wolf ont l'air d'être de qualité. Je vous en reparlerai sans doute.

Petites choses utiles en cours de jeu

Laurent Henninger a déjà parlé, dans le dernier hors-série wargame, des cartes historiques de l'IGN (**Lieux de batailles** et **Forts et citadelles – musées militaires**). Je me contente donc de les mentionner, comme possibles aides de jeu pour n'importe quel jeu se déroulant en France de nos jours. Soit dit en passant, lorsque vous faites jouer un scénario se déroulant quelque part sur notre bonne vieille Terre, il est toujours intéressant d'acheter deux plans de la région : un pour vous, où vous reporterez tous les lieux importants, et un autre, « muet », sur lequel les joueurs pourront s'hypnotiser à loisir (un conseil : vous avez intérêt à être prêt à improviser, ou à avoir sous la main une épaisse pile de documentation. Sinon, vous risquez de rester à court lorsque les joueurs décideront soudainement d'aller établir leur camp de base dans un village perdu, simplement « parce qu'il est sur la carte »).
Par ailleurs, juste un mot en complément de l'excellent dossier « musique » du dernier numéro (*cf. Sono d'enfer*). Il existe un autre accessoire d'ambiance très utile : le disque de bruitages. Il est toujours amusant de voir la tête des joueurs lorsque vous annoncez : « et soudain, la maison explose… » et que la chaîne hi-fi produit simultanément un énorme « Boum ! ». A condition d'y consacrer un peu de temps, on peut tout trouver, des cris d'animaux aux tirs de mitrailleuse lourde, en passant par les orages, les hurlements et autres rires déments. Bien entendu, il est déconseillé d'en abuser mais, à raison d'une ou deux utilisations par scénario, c'est une technique étonnamment efficace…

Tristan Lhomme

BD

Du meilleur, du Miller

Certaines fois, la récolte est bonne… mais sans surprises. D'autres fois, elle explose, tellement les éditeurs font des merveilles et nous proposent des albums exceptionnels… N'ayons pas peur de le dire ! L'excellent, en cet hiver 94-95, s'appelle **Sin City**, signé Frank Miller. Le Miller du comics, avec *Batman/Dark Night*, *Elektra*, *Daredevil* et *Ronin* ; celui du cinéma, avec les scénarios de *Robocop II* et *III*, nous gratifie ici d'un véritable roman noir, 100 % polar, 100 % chef-d'œuvre. Ce sont 200 pages format comics, tout en noir et blanc, où Miller exprime à merveille à la fois son talent de scénariste et de dessinateur. Sin City, c'est une ville, un environnement de jeu fabuleux pour n'importe quelle ambiance cyber. Dure, violente, désespérée, Sin City est peuplée de personnages attachants, des caricatures parfois, mais tellement bien pensées qu'elles trouveront leur place dans toutes vos créations. De la pute au grand cœur au flic pourri, de la créature de rêve au monstre sanguinaire, tout est en place. Sin City vous attend.
Toujours du même Miller pour le scénario, et toujours très bon, voici la seconde partie de **L'homme sans peur**, la véritable histoire qui fit de Matt Murdock, l'aveugle, Daredevil, le justicier. Écrit presqu'en même temps que *Sin City*, on y retrouve ce caractère implacable des rues des grandes villes, où tout est violence et corruption.

Monsieur Jeu Vidéo et Madame BD…

… vous annoncent les naissances simultanées (ou presque) de leurs quatre enfants. Cela devait arriver, l'univers du jeu vidéo débordant sur celui de la bande dessinée pour nous proposer des « conséquences » inattendues. **Alone in the dark**, le jeu d'aventures, n'est plus à présenter, sauf si vous êtes allergique aux mégabits et aux écrans de tous ordres. En quelques mots, c'est un univers lovecraftien en diable (c'est le cas de le dire !) où enquête un héros de micro-processeur commandé au joystick. La BD du même nom offre au meneur de jeu (pour *L'appel de Cthulhu* ou *Chill*) une aventure toute écrite à laquelle ne manque que les caractéristiques de vos investigateurs favoris. Travail minimum garanti pour en tirer une aventure à faire frémir. Une sordide histoire de morts-vivants et de jeune fille enlevée, sur fond de western et de chemin de fer. Dans le même esprit (décidément…), les trois albums de la série **Prisonner of Ice** vous emmèneront débroussailler le passé très lointain de notre globe, ou son avenir très incertain, à la rencontre de « quelque chose de surnaturel qui vit sous les décombres »… Là encore, un bon meneur de jeu n'aura qu'un pas à faire pour décoder ces albums et les faire vivre à ses joueurs.

Quel avenir ?

Celui de **Samba Bugatti** ? Dans un monde ravagé par une maladie commune aux hommes et aux machines, seuls subsistent un homme… et une machine pour lesquels les mots émotion et sentiment ont encore une signification. C'est une sorte de conte cyberpunk-sordide (pléonasme ?), dans un cadre utilisable pour toutes vos campagnes dans ce futur proche décadent.
Ou celui de Nao ? Dans la famille **Aquablue**, voici à la fois le fils et l'ami du grand-père. Ils se retrouvent à bord d'un vaisseau spatial en lambeaux, à la dérive, mais qui semble être au cœur d'une lutte impitoyable pour le pouvoir et l'argent. Space opera, certes, mais qui frôle la décadence, lui aussi. Plein de bonnes idées sur les mécanismes d'une société futuriste à emprunter !

Monstres ! Vous avez dit monstres ?

Adèle Blanc-Sec reprend du service, pour la plus grande joie des grands et des petits. Car en matière de monstre, ce n'est pas la taille qui fait le moine. Presque dix ans après le précédent volume, Tardi renoue avec la belle Adèle (non elle n'est pas morte !) et ses extraordinaires aventures de début de siècle. Non seulement elle revient, mais elle entraîne un cortège d'horreurs indicibles, mais dessinables. A lire, absolument, votre culture ne saurait s'en passer. Vous aurez en plus le plaisir d'y retrouver quelques phénomènes peu engageants, issus du pinceau et de l'imagination d'une vingtaine d'autres auteurs de BD et amis de Tardi.
Si les fouilles archéologiques vous tentent, embarquez-vous à bord du **Dieu rouge** ! Ce quatrième (et dernier ?) volume vous fera visiter les tours et les détours de l'esprit de l'antique Égypte. Si vous accompagnez vos joueurs sur les chemins de *Chill*, ou même de *Maléfices*, vous apprécierez la façon dont les dieux se jouent des humains, tout en leur fournissant les moyens, tous les moyens, de les dominer, de les commander. A une seule condition, ne pas se fier, en aucun cas, ni sous aucun prétexte, à ses sens ou à sa raison, mais à son instinct. Tout est là !
D'ailleurs, la réalité n'est qu'une façade, la vie, la mort, ne sont que des mots. Derrière, il y a **Santiag**, derrière, il y a l'éternité. Après le « passage », il reste encore à découvrir tout un monde de sensations et de sentiments. Et si parfois les vivants se doutent de la présence de cet au-delà de théâtre, c'est que leur imagination est trop forte, ou leurs flashs trop violents. Pour un MJ à *Chill*, toute cette série offre un univers de jeu cohérent, avec ses lois et ses règles, ses sages et ses délinquants, ses bons et ses méchants. Tout comme si cela était juste à côté, et qu'on ne puisse l'atteindre, sauf bien sûr en imagination, pour le plaisir du rôle.

André Foussat

Lire et Délires

- **Sin City**. Frank Miller ; Vertige Graphic et Rackham Productions.
- **Daredevil**, *L'homme sans peur*, T2. Miller, Romita Jr, Williamson, Scheele ; Semic France.
- **Alone in the dark**. Suerte, Chardot, Carnby ; Vents d'Ouest.
- **Prisonner of Ice, La cité des abîmes, La geôle de Pandore, Le glaive du crépuscule**. Emm, Chardot, Mosdi ; Vents d'Ouest.
- **Aquablue**, *Étoile blanche* – première partie. Cailleteau, Tota, Rabarot ; Delcourt.
- **Samba Bugatti**, T3 – *Le mystère Bugatti*. Dufaux, Griffo ; Glénat.
- **Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec**, T7 – *Tous des monstres*. Tardi ; Casterman.
- **Fox**, T4 – *Le dieu rouge*. Dufaux, Charles ; Glénat.
- **Santiag**, T3 – *Rouge… comme l'éternité*. Dufaux, Renaud ; Glénat.

Calendrier

Nouvelles du Front

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Europe. *Toute l'année.* Christian Gawrilowicz organise tout au long de l'année 1995 un **championnat européen de Formule Dé**. Pour y participer, il suffit de contacter Christian Gawrilowicz, Playing People, Brigittenauer Lände 224/807, 1200 Wien, Autriche. ✆ : (19.43) 1/ 33.109.807, fax : (19.43) 1/33.109.274.

Villeurbanne. *Janvier/avril.* Le club Objectif Jeux propose quasiment tous les samedis des **tournois de Spellfire, Jyhad, Abalone ou Diplomatie**, au sous-sol du centre culturel de Villeurbanne. ✉ : Thierry Duspasquier, 33 rue Clément Michut, 69100 Villeurbanne. ✆ : (16) 78.68.58.60.

Région parisienne. *11/12 février.* Smoking & Cottes de Mailles organise un **grandeur-nature contemporain** dans une propriété à Villers-Cotterêts. ✉ : Christian Menapace, 57 av. de la Villeneuve, 93420 Villepinte. ✆ : (1) 43.89.98.36.

Tours. *11/12 février.* La **3e Coupe de France de L'appel de Cthulhu** se déroulera dans le cadre des **24 heures de l'EIT** (école d'ingénieurs de Tours). Il y aura également des tournois de Star Wars, James Bond 007, Légendes celtiques. ✉ : EIT comité « 24 heures », 7 avenue Dassault, BP 407, 37004 Tours Cedex. ✆ : (16) 47.27.35.85.

Boulogne-Billancourt. *11 et 18 février.* **Animation AD&D2** à la Ludothèque de Boulogne. Lieu : Ludothèque, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : Fabrice Barboni au (1) 41.49.92.51.

Cannes. *11/19 février.* Comme chaque année, le **Festival international des Jeux** se tient au palais des festivals. En ce qui concerne l'activité jeux de simulation, elle sera gérée par Les Trois Cercles et le club Jeux Tu Il. Le week-end du 11/12, il y aura démonstration de wargames (antique, médiéval, napoléonien, guerre de Sécession, Seconde Guerre mondiale) et tournoi de Formule Dé. La semaine du 11 au 17 : jeux de figurines fantastiques, peinture de figurines, initiations et parties libres de jeux de rôle, jeux de figurines historiques et jeux de plateau. Le week-end du 18/19 février : tournoi de Rêve de Dragon, Ambre et L'appel de Cthulhu. ✆ : (16) 92.99.31.08.

FUTUR

Tarbes. *18/19 février.* Le club Stratégie et Sortilège annonce le **6e Masters national de jeu d'Histoire antique-médiéval, avec figurines 25 mm et 15 mm**. Les nouveautés : le Défi des Bigerriones permettra aux débutants de s'affronter avec des figurines 15 mm historiques et/ou fantastiques. Le master proprement dit verra s'affronter les sept meilleurs joueurs français du classement ELO de l'AJHAF et le vainqueur du Défi 94. Comme d'habitude, il y aura de nombreuses initiations au jeu d'Histoire. ✉ : Stratégie et Sortilèges, 4 rue Alphonse Daudet, 65000 Tarbes. ✆ : Philippe au (16) 62.36.71.26.

Poitiers. *18/19 février.* Night Riders, le club de jeu des élèves de l'ENSMA, organise un **week-end de jeu de simulation avec tournois** de Dune, Formule Dé, Diplomatie, Shadowrun, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Gurps Conan, Vampire… Un tournoi de Magic aura lieu sur le système Arena, le gagnant obtenant un voyage pour la Gencon d'Angleterre (fin avril). ✉ : ENSMA Night Riders, Cercle des élèves, site du Futuroscope, BP 109, 86960 Le Futuroscope Cedex. ✆ : (16) 49.49.03.93.

Lyon. *25 février.* L'association RAJR, spécialiste en jeux de rôle grandeur nature, tient son **assemblée annuelle sous la forme d'un repas médiéval**, au cours duquel on organisera également les jeux de l'année 1995. Le lieu : Relais Le Mollard, 302 avenue Jean Jaurès, 69150 Décines. ✉ : Rhône-Alpes Jeux de Rôles, BP 6070, 69468 Lyon Cedex 06. ✆ : (16) 78.72.86.45.

Saint-Cloud. *25 février.* La Guilde des Veneurs organise une **journée Chimères**, *A l'ombre des dragons*. Au programme : tirages de chroniques et scénario *Tremblez mortels*. ✉ : La Guilde des Veneurs, François Edelin, 175 bd de la République, 92210 Saint-Cloud. ✆ : (1) 47.71.70.46.

Coneré-sur-Sarthe. *25/26 février.* La Mare aux Diables organise une **murder-party ambiance 1920**. ✉ : La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. ✆ : (1) 43.70.99.02.

Menetou-Salon. *4 mars.* Le Cercle des Compagnons d'Oniros organise sa **XIe Nuit du jeu de rôle**. ✆ : Nicolas au (16) 48.64.83.31 (heures repas).

Lyon. *4/5 mars.* Les clubs de jeu de simulation Crazy Orc et Pentagone organisent des **tournois** sur : L'appel de Cthulhu, Stormbringer/Elric !, des jeux de plateau, la peinture de figurines. Le lieu : MJC Perrache, cours Charlemagne, 69002 Lyon. ✆ : Patrick au (16) 72.39.25.63.

Colomiers. *4/5 mars.* Le club Enfer du Jeu organise son **2e Salon du jeu de simulation**, à la salle Gascogne. Au programme : démonstrations et parties de jeux de rôle, jeux de plateau, wargames avec figurines, jeux d'aventure sur ordinateur, présentation du grandeur-nature, exposition Tolkien, tournoi de Magic, et La nuit télé (les joueurs incarnant les héros de leur série préférée). ✉ : Club Léo Lagrange, section l'Enfer du Jeu, place du Val d'Aran, 31770 Colomiers. ✆ : (16) 61.78.60.52.

Eysines. *4/5 mars.* Les Centurions du Sud-Ouest organisent le **7e Antika** : tournoi de simulation historique avec figurines, sur la règle De Kadesh à Jérusalem. Thème : Rome et ses ennemis. ✆ : Christophe au (16) 57.87.30.01.

Toulouse. *4/5 mars.* Le Cercle de l'Ultime, basé au sein de l'ENAC, organise pour la huitième année consécutive son **tournoi de jeux de rôle**. Le 4 : mini campagne AD&D, AdC, Vampire ou Ars Magica. Le 5 : choix entre Elric, Warhammer, Cyberpunk, Star Wars, INS/MV, Desperados. ✉ : Club jeux de rôle ENAC, 7 avenue Edouard Belin, BP 4005, 31055 Toulouse Cedex. ✆ : Prezou au (16) 62.17.58.94.

Région parisienne. *11 mars.* L'association Rôle organise une **partie de Diplomatie « grandeur nature »** à 49 joueurs. Chaque pays verra sa politique conduite par une équipe composée de six ambassadeurs et d'un président. ✉ : Association Rôle, 2 square Debussy, 92160 Antony. ✆ : Olivier Artaud au (1) 41.13.78.97.

Boulogne-Billancourt. *11 mars.* La mairie organise un **tournoi de Diplomatie** à la Ludothèque de Boulogne. Lieu : Ludothèque, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : Moï Fink au (1) 41.49.92.51.

Bourges. *11/12 mars.* L'association du Collège de l'Escargot rouge et le Cercle des Compagnons d'Oniros organisent **l'Avaricum Simulation**, avec des tournois de jeux de rôle, Magic, Warhammer JdBF, Space Marine, Empire 5 mm et jeux d'Histoire. ✉ : Relais Jeux Descartes, 22 rue d'Auron, 18000 Bourges. ✆ : (16) 48.24.49.90.

Reims. *11/12 mars.* La Rose d'Argent organise son premier **tournoi de jeux de rôle**, qui aura pour thème la rose. Au programme : AD&D2, Stormbringer, Cyberpunk et Werewolf. Le lieu : MJC Schweitzer, 5 rue A. Schweitzer, 51100 Reims. ✉ : Lycée Clémenceau, club jeux de rôle, 46 avenue Clémenceau, 51100 Reims. ✆ : (16) 26.85.00.64 poste 407.

Phalempin. *12 mars.* Le club des jeux de simulation de Phalempin organise un **tournoi sur Hawkmoon et AD&D**. ✆ : Rémi au (16) 20.90.28.74.

Nancy. *17/19 mars.* L'association Légendes organise *Le chant de la Sybille, première prophétie*, une **convention de jeux de rôle**. Les tournois porteront sur Nephilim, Ars Magica, une adaptation de Twin Peaks, Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu, et Cyberpunk. Le lieu : MJC des Trois Maisons, 12 rue de Fontenoy, Nancy. ✉ : Stephen Singer, 15 rue des Sœurs Macarons, 54000 Nancy. ✆ : (16) 83.30.54.38.

Boulogne-Billancourt. *18 mars.* **Initiation au moulage de figurines Prince August.** Lieu : Ludothèque, 22 rue de la Belle-Feuille, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : (1) 47.12.77.86. Contactez Christophe Paris.

Poitiers. *18/19 mars.* Le club Ordalie, en collaboration avec la MCL et la ville de Poitiers organise le **IVe Trophée Diane de Poitiers**, qui verra se dérouler la coupe de France Cyberpunk. Au programme également : Warhammer, Magna Veritas, Nephilim, Star Wars, Formule Dé, Full Metal Planète, Fief 2 et Diplomatie. Nombreuses autres animations. Le lieu : Maison de la culture et des loisirs de Poitiers, 16 rue St-Pierre-Le-Puellier, 86000 Poitiers. ✆ : (16) 49.47.93.80.

Aix-en-Provence. *18/19 mars.* L'association des étudiants du magistère de négociations internationales organise un **tournoi de négociation sur le thème des guerres balkaniques** (1912-1913). ✉ : Nicolas Mazzesi, bât. 2, appt. 128, rés. La Verdière, 22 rue de la Verdière, 13801 Aix-en-Provence Cedex 2. ✆ : (16) 42.20.66.16.

Tours. *18/19 mars.* L'association Stalagmythes, avec ESC Tours et la FET, organise son **2e Forum des jeux de rôle et de simulation**. Nombreuses présentations, initiations et démonstrations de jeux de tous types, salle vidéo, salon de la BD. ✆ : (16) 47.71.72.31.

Talence. *18/19 mars.* Les Portes d'Hadès organisent une **convention de jeu de rôle** sur : Légendes celtiques, Warhammer JdRF, L'appel de Cthulhu, Vampire, Rêve de Dragon, Loup-garou, Nephilim, Mega III. Le lieu : RU1, Ligne F, arrêt Village 1.

Margueriltes. *18/19 mars.* Les Exilés, club de jeu de rôle et de wargame organisent le **3e Open méditerranéen de Warhammer JdBF**, à Margueriltes. ✉ : ESCAL, 7 ter rue des Cévennes, 30320 Margueriltes. ✆ : (16) 66.75.28.97.

Bordeaux. *18/19 mars.* **Les Arènes européennes de Magic** auront lieu au 8 rue Minvielle, à la salle L'Aiglon, Bordeaux, organisées par Alès (magasin de Barcelone), Gilgamesh (distributeur espagnol), le Temple du Jeu (magasin bordelais) et Arènes & Arcanes, en présence de membres de Wizards of the Coast. Les deux tournois se feront en neuf rondes. Le gagnant sera qualifié pour le championnat du monde de Magic et gagnera un voyage aux États-Unis. Les meilleurs joueurs se partageront des cartes et des pochettes-recharges de toutes extensions (y compris Arabians). Il y aura également des parties internationales de Totale Apokalypse (notre jeu en encart du n° 84), les règles seront traduites en espagnol et anglais.
Pour tous renseignements sur les conditions du tournoi et autres, contactez le Temple du Jeu au (16) 56.51.90.51 ou Temple du Jeu, Arènes européennes, BP 47, 33036 Bordeaux, Cedex France.

Boulogne-Billancourt. *23 mars.* **Animation sur la gamme Multisim** (Rêve de Dragon, Chimères) à la Ludothèque de Boulogne. Lieu : Ludothèque, 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : Fabrice Barboni au (1) 41.49.92.51.

Manifs ? 3615 Casus, rubrique CAL

Prochain numéro : 5 avril 95

Date limite de réception des annonces de manifestations : 13 mars.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fönøtön ! Utilisez les élans pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de pluviose, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien en Tachkénie… Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

Anor. 24/26 mars. C'est près de Fourmies que La compagnie de la Rose noire organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique.** ✉ : La compagnie de la Rose noire, 88 bd Schweitzer, 62110 Hénin-Beaumont. ✆ : (16) 21.49.84.13.

Limoges. 25 mars. La **reconstitution d'un tournoi médiéval** aura lieu sur les bords des quais de la Vienne et du pont Saint-Martial, à partir de 17h. Au programme : tournoi, combat au sol, lancer de couteau, cracheurs de feu, tir à l'arc à cheval, échassiers, jongleurs, musique, etc. ✉ : Charles Guénot, ESIG, 8 rue Émile Zola, 87000 Limoges. ✆ : (16) 55.38.48.58.

Caen. 25/26 mars. L'association Corpo Sciences organise la **convention Overlord** de Caen, où se déroulera notamment la **III^e coupe de Normandie**, comptant pour le XI^e championnat du monde de Diplomatie. Il y aura également une initiation à Diplomatie, et un tournoi de Formule Dé. ✉ : Thibault Constans, 13 rue Doyen Morière, 14000 Caen. ✆ : (16) 31.93.87.22.

Lille. 25/26 mars. La Guilde des Stratèges, club de jeu de rôle et de simulation de l'école des Hautes Études Industrielles, signale la septième édition de son **tournoi de jeux de rôle**, dans les locaux de l'école. Au programme : AD&D et L'appel de Cthulhu. ✉ : Guilde des Stratèges, BdE HEI, 13 rue de Toul, 59046 Lille. ✆ : (16) 20.54.10.39.

Le Mans. 25/26 mars. L'association Mans-Songes organise **Cénoludies 95**, au centre Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans. À l'affiche : tournoi open Magic, jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de simulation, batailles de figurines, ainsi que la **1^re convention Draconis Societas** (joueurs du JpC Nemak). ✉ : M. Michel Sanz Torrijo, 2 rue Robert Collet, 72100 Le Mans. ✆ : Françoise au (16) 43.72.99.11.

Mantes-la-Jolie. 26 mars. Les Chevaliers du Vent organisent leur **tournoi annuel de jeu de rôle** (Vampire, AD&D, L'appel de Cthulhu, Shadowrun) au centre culturel Georges Brassens, 18 rue de Gassicourt. ✉ : Les Chevaliers du Vent, C.J.S.M., 50 rue d'Alsace, 78200 Mantes-la-Jolie. ✆ : (1) 30.33.03.57.

Paris. 31 mars/2 avril. La Compagnie virtuelle organise un **grandeur-nature historique** portant sur la période qui sépare l'Antiquité du Moyen Âge. ✉ : La Compagnie virtuelle, 15 rue Alphand, 75013 Paris. ✆ : Fabienne au (1) 45.81.69.38.

Paris. 8/17 avril. Comme toutes les années, le **Salon des jeux de réflexion** aura lieu à la Porte de Versailles. La majorité des éditeurs français, ainsi que Casus Belli, y seront présents.

Combs-la-Ville. 8 avril. Le club Djinn Tonic organise un **tournoi de jeu de rôle.** ✆ : Christophe au (1) 60.60.04.83 de 18 à 19h.

Chambéry. 15/16 avril. Pentacle et boule de Gnome, club de jeu de rôle de l'université de Savoie, organise une **convention régionale de jeu de simulation**, dans le gymnase du quai des Allobroges (ancien palais de la foire). Au programme : tournois de jeu de rôle (médiéval-fantastique, horreur gothique et open), tournois Abalone et Junta, initiations et démonstrations, et enfin : une raclette-party ! ✉ : Pentacle et boule de Gnome, CJDRU, Maison de l'enfance du centre-ville, 163 rue de la Calamine, 73000 Chambéry. ✆ : Svetlana Bouclier au (16) 79.62.45.67.

Tarbes. 15/16 avril. Wariwulf organise **La nuit des grands anciens**, consacrée aux grand ancêtres du jeu de rôle comme AD&D ou L'appel de Cthulhu. Il y aura également des parties et démonstrations de jeux de plateau, des projections de films et de dessins animés. ✉ : Brice Boussouar, tour n° 9 du Martinet, 65000 Tarbes.

Valence. 15/17 avril. L'association A.R.I. organise *Légendes celtiques*, un **grandeur-nature celtique fantastique**, non loin de Valence. ✉ : Stéphane Gesquière, 1 route de Valence, 26600 La Roche-de-Glun. ✆ : (16) 75.84.72.67 de 18h à 20h.

Agde. 15/17 avril. L'association Alea Jacta Est, section jeux de rôle de la MJC Agde, annonce sa **V^e rencontre régionale de jeux de rôle et de simulation.** Il y aura un tournoi de jeux de rôle sur trois thèmes : médiéval-fantastique, anticipation et fantastique contemporain, des tournois de jeux de plateau et de Magic, des concours de cartes (géographiques !) et paravents. ✉ : MJC Agde, Espace A. Malraux, rue Mirabeau, BP 39, 34301 Agde Cedex. ✆ : (16) 67.21.46.50.

Montpellier. 21/23 avril. L'association Flamen Temporis organise *Le sanctuaire d'Elegorn*, un **grandeur-nature dans l'univers du Seigneur des Anneaux**, de J.R.R. Tolkien. ✉ : Association Flamen Temporis, chez Denis Dorques, 9 route de Mèze, 34560 Villeveyrac. ✆ : (16) 67.63.93.73.

Chamalières. 22/23 avril. L'Association Jeux Chamalièrois organise sa **7^e convention de jeux de rôle et de simulation**, à la salle municipale du carrefour Europe. Au programme : parties libres de jeux de rôle, tournoi sur AD&D, Ars Magica, Berlin XVIII, Shadowrun, Vampire... Démonstrations et parties de jeux de guerre avec figurines, échanges et tournoi de Magic. ✆ : Mme Bardin au (16) 73.35.11.75 (heures repas).

Béziers. 22/23 avril. Les Stratèges cathares organisent leur **VI^e rencontre biterroise de jeux de simulation**, à la Maison de la vie associative, 15 rue du Général Marguerite, 34500 Béziers. ✆ : Jean Delgado au (16) 67.11.08.12 après 20h.

Aisne. 28/30 avril. La Guilde des Conteurs organise *Loudun* (prononcez Lo'oudun), un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui aura lieu dans la forêt de Faucoucourt. Il réunira quatre grandeur-natures dépendants les uns des autres, chacun correspondant à la vie d'une civilisation (les tribus barbares, la nation marchande d'Ahûtan, la contrée obscure de Nesmenil et l'Empire phangien). ✉ : La Guilde des Conteurs, 47 avenue du Général Leclerc, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. ✆ : (1) 49.59. 02.52.

Les 28-29-30 Avril 1995

Loudun

Bourgogne. 29/30 avril. La Cour des Songes, club jeux de l'ISEP, organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique à tendance diplomatique** au château de la Motte-Josserand (58). ✉ : Patrick Clerc, 12 rue Aligre, 75012 Paris. ✆ : (1) 43.47.51.44 (même tard le soir).

Bruyères et Montbérault. 29/30 avril. Les Chroniques boréales organisent *La malédiction de Morne*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort de Bruyère, près de Laon. ✉ : Guillaume Venet, 560 rue du Tordoir, 59213 Bermerain. ✆ : Grégory au (16) 20.30.67.22.

Moncornet-en-Ardennes. 29/30 avril. L'association Aliscans organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Moncornet-en-Ardennes. ✉ : Aliscans, Jean-Jacques Mesureux, 4 bis rue Heureuse, Couplevoie, 59132 Glegeon. ✆ : (16) 27.60.41.33.

Compiègne. 29 avril/1^er mai. L'École des sorciers invocateurs d'éléments effroyables (ESIEE) organise un **grandeur-nature médiéval** dans un monde imaginaire au lieu-dit Les Cinq Piliers. Nourriture préparée d'après des recettes médiévales. ✉ : Elise Guidoux, 3 rue Ampère, bte 37, 77420 Champs-sur-Marne. ✆ : (1) 64.68.04.70.

Villeneuve d'Ascq. 6/7 mai. L'European ASL Ring, le cinquième tournoi européen d'Advanced Squad Leader aura lieu avec le soutien de Casus Belli, l'Œuf Cube, ASL News, Tactiques, Histoire et Maquettisme, 39/45 Magazine, Heimdal, Eurogames et Rocambole. ✉ : François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bât. 62, appt. 149, 59650 Villeneuve d'Ascq. ✆ : (16) 20.47.49.98.

St-Romain-de-Colbose. 6/7 mai. Le club In Nomine Ludi organise sa deuxième **convention de jeux de rôle** à la Maison pour tous de St-Romain-de-Colbose. Au menu : démos, initiations, nocturne et tournoi. ✆ : MPT au (16) 35.20.00.16.

Laon. 7/8 mai. L'association Dédales organise son huitième **grandeur-nature médiéval**, *La Rose des Sables*, dans l'Orient des croisades et des mille et une nuits, au fort de Bruyère. ✉ : Dédales, Isabelle Steimetz, 7 allée de la Pagerie, 95250 Rueil-Malmaison. ✆ : Michel et Isabelle au (1) 47.14.09.75 avant 21h.

Strasbourg. 13/14 mai. Les Contrées de l'Imaginaire, avec l'aide du magasin l'Empire d'Obernai, organisent une **journée des jeux de plateau** (Blood Bowl, Space Marine, Man O'War, Warhammer 40.000...), ainsi qu'une **après-midi et une nuit des jeux de rôle** (Cthulhu, Maléfices, Hawkmoon, Star Wars, Torg...). ✉ : Les Contrées de l'Imaginaire, 3 rue du Général de Brauer, 67560 Rosheim. ✆ : (16) 88.50.77.58.

Montbéliard. 24/25 juin. L'association Claymore organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort du Mont Bars. ✉ : Denis Lefebvre, 114 Grande Rue, 25000 Besançon. ✆ : (16) 81.82.19.42 après 13h.

Bordeaux. 30 juin/2 juillet. Les Chevaliers de la Lorien organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui aura pour thème Le Silmarillion, roman de J.R.R Tolkien, et prendra place au Premier Âge. ✉ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 19 rue des Girondins, 33110 Le Bouscat. ✆ : (16) 56.08.93.21.

Laon. 22/23 juillet. Les Enfants des Loups organisent un **grandeur-nature médiéval historique**, à tendance fantastique, avant l'an mil. ✉ : Les Enfants des Loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : (16) 44.55.41.28.

CÔTÉ JARDIN

Anderlues (Belgique). 18 février. The Battlefield, avec de nombreux autres clubs de Belgique, organise ses **2^e rencontres de jeux de rôle et de simulation**, à la salle Jean XIII, rue des Bruyères. Au programme : jeux de rôle et de plateau (tables libres et initiations), atelier et concours de peinture de figurines, découverte du grandeur-nature, tournois de Magic (Arena) et Jyhad. ✉ : ASBL The Battlefield, 20 rue des Cent Bonniers, 6150 Anderlues, Belgique. ✆ : Alain Neuvens (19.32) (0) 71/52.10.67.

Bouges (Belgique). 24/26 février. Le club des jeux de simulation In Ludo Veritas organise, avec de nombreux sponsors, la **2^e Coupe de Belgique de Diplomatie**, plus une journée jeux de rôle (AD&D), jeux de plateau et jeux sur ordinateur. ✉ : In Ludo Veritas c/o Laurent Dave, 15 rue Pré d'Alvaux, 5004 Bouge, Belgique. ✆ : (19.32) 081/21.44.96.

Arlon (Belgique). 25 février. Amnesia organise un **tournoi de Magic** homologué Arènes & Arcanes dans les locaux de La Ruche, 17 rue de la Caserne, à Arlon. ✉ : Promoculture ASBL, 10 rue Ermseind, B-6700 Arlon (Belgique). ✆ : (19.32) (63) 233/243.

Lausanne (Suisse). 4/5 mars. Les associations Arcadium, Argh, Kaork, La Geste Ludique et l'Ombre du D organisent la **convention de jeux de simulation**, *L'Orc'Idée 95*, qui se déroulera dans les locaux de l'École polytechnique de Lausanne. ✉ : Olivier Blanc, 10 rue du Centre, 1820 Montereux, Suisse. ✆ : Vincent au (19.41) (0) 21/801.03.85.

Lausanne (Suisse) 25/26 mars. L'Association des Rôlistes Grandement Héroïques (ARGH) organise La saga des Sorciers VI, un grandeur-nature, dans la région de Lausanne (Cheseaux, Villars Ste-Croix). ✉ : ARGH, CP 89, 1001 Lausanne, Suisse. ✆ : Rodolphe Kraftsik au (19.41) (0) 21/648.44.37.

Barcelone (Espagne). 31 mars/2 avril. Joc-International organise la grosse manifestation annuelle espagnole : *TerROLrifico* (nouveau nom des Dia de Joc), des **journées du jeu de rôle et de simulation**, au Centre cívic Cotxeres de Sants. ✉ : Dia de Joc-Juego c/Llacuna, 162, 08018 Barcelona, Espagne. ✆ : (93) 401.98.76. Fax : (93) 401.98.71.

Sierre (Suisse). 1^er/2 avril. Une manifestation, **Les 24 heures du jeu de rôle**, va être organisée avec des tournois de jeu de rôle (Shadowrun, AD&D), de jeux de plateau et de jeux de cartes. ✉ : Eric Biderbost, 3 rue de Villa, 3960 Sierre, Suisse. ✆ : (19.41) (0)27 / 55.39.86 (les week-ends).

Turin (Italie). 14/16 avril. La convention **Itineraru Fantastici 1995** se tiendra au Palais des sports de Turin, dans le parc Ruffibi. Nombreux tournois et démonstrations de jeux de rôle, de plateau, de cartes, de wargames. ✉ : Itinerari Fantastici c/o Games Centre, 15 via Lagrange, 10123 Torino, Italie. ✆ : (19.39) (0) 11/56.22.576.

Eindhoven (Hollande). 5/7 mai. Le **Games Spectacular IV** se déroulera au Beursgebouw à Eindhoven. Ce salon regroupera, sur plus de 10000 m² des jeux de rôle, wargames, jeux d'histoire, jeux sur ordinateur, jeux de société, grandeur-natures, jeux de cartes à collectionner. Les visiteurs recevront un « booster » échantillon d'une dizaine de cartes de Magic, Jyhad, On the Edge, Wyvern, Star Trek et autres. ✆ : Michael Bruinsma au (19.31) 12.06.445.794 ou fax (19.31) 12.06.460.821.

Friedberg (Allemagne). 27/28 mai. Le magazine Ringbote (qui a consacré un hors-série aux jeux de cartes à collectionner), organise *Conspiracy*, une **convention consacrée exclusivement aux jeux de cartes** : tournois de Magic, Star Trek, Doom Trooper, vente aux enchères et échanges de cartes. Le lieu : le Stadthalle de Friedberg. ✉ : Pegasus Press, Andreas Finkernagel, Klein Klostergasse 11, 61169 Friedberg, Allemagne. ✆ : 06031/13572.

Élisez les Trophées Casus Belli

Pour la troisième année, nous proposons à tous les joueurs francophones de jeu de rôle d'élire leurs trophées sur la production de l'année précédente. Attention, le bulletin de vote se trouve avec notre sondage, dans les quatre pages au centre du magazine.

Quelques réflexions

Comme les années précédentes, nous n'avons pas voulu définir de jury, ni établir de présélection. Ces trophées, ce sera vous, les joueurs francophones de jeu de rôle, qui les décernerez directement.
Les catégories en compétition étant :

— *Le Prix du meilleur jeu de rôle* (français ou étranger).

— *Le Prix du meilleur supplément* pour un jeu de rôle (français ou étranger).

— *Le Prix de la meilleure création française en jeu de rôle* (jeu ou supplément).

— *Le Prix de la meilleure adaptation/traduction française pour un jeu de rôle.*

— *Le Prix du jeu de rôle préféré,* toutes années et éditions confondues (dit prix Taliesin).

— La rédaction de *Casus Belli* se réservant un *Prix spécial de la rédaction.*

Les résultats seront publiés dans le numéro 86 du mois d'avril. Signalons que si nous n'avons pas fait de présélection, nous avons néanmoins procédé à certains choix. Tout d'abord, tous les « écrans » de jeu ont été retirés des listes. Ensuite, certains suppléments confidentiels, ou pour lesquels nous n'avons pas eu confirmation de la parution, n'apparaissent pas (mais vous pouvez voter pour eux si vous le désirez). Il faut savoir que le grand nombre des suppléments n'aide pas à avoir un vote vraiment tranché dans cette catégorie.

Comment voter

Tous les joueurs pourront voter pour leur jeu de rôle (ou supplément) favori de l'année civile écoulée. Il n'y a pas de présélection, tout produit ayant été publié entre le 1er janvier et le 31 décembre 1994 est éligible.

Vous n'avez pas besoin de découper le bulletin de ce numéro de *Casus Belli*, vous pouvez le recopier, envoyer votre vote sur papier libre, demander à vos amis ou connaissances de voter. En contrepartie, nous faisons appel à votre intégrité.

Pour que ce prix soit justement bien le vôtre, et qu'il désigne ce que les joueurs francophones ont vraiment préféré au cours de l'année écoulée, nous vous demandons donc :

— De ne voter qu'une seule fois.

— De ne voter que pour un produit que vous avez lu ou auquel vous avez joué ou assisté à une partie. Ne votez pas d'après une critique de *Casus Belli*, ni sur un avis entendu dans un club ou dans une boutique ! C'est votre opinion qui est importante, pas celle de votre voisin, qui n'a d'ailleurs peut-être jamais vu le jeu en question (ou le confond avec un autre).
Si vous n'avez pas de préféré dans une catégorie, ou qu'aucun des produits ne vous a satisfait, eh bien ne votez pas dans cette catégorie !

Comment procéder

Le bulletin de réponse se trouve sur l'encart-sondage au milieu du magazine. Vous pouvez bien sûr ne nous renvoyer que le bulletin réponse (ou le recopier), mais profitez-en aussi pour répondre à notre sondage sur *Casus Belli*.

En ce qui concerne les trophées : remplissez les catégories dans lesquelles vous avez une opinion.
Pour chacune des catégories (sauf la dernière), vous avez droit à deux choix. Ceux-ci sont à faire dans l'ordre de préférence (le premier choix comptera pour deux votes, le second choix pour un vote). Vous n'êtes pas obligé de mettre deux choix si vous ne désirez voter que pour un seul produit.
À l'inverse, si un jeu ou supplément publié au cours de 1994 ne se trouvait pas dans les listes, vous pouvez voter pour lui (nous avons essayé de faire des listes les plus complètes possible, mais ce n'est pas évident de ne rien oublier).

En ce qui concerne votre jeu préféré, il ne sera pas fait de distinction entre les diverses éditions, anciennes ou nouvelles, originales ou françaises.

Vous avez tout compris ?
Eh bien à vous de voter !
Vous avez relativement peu de temps puisque vos votes doivent nous parvenir **avant le samedi 11 mars.**

Et par minitel ? La boîte aux lettres (BAL) Trophee94 sur 3615 Casus vous est ouverte si vous pensez être en retard pour la date d'envoi, ou si vous avez la flemme de vous rendre au bureau de poste.

Quelques précisions

De nombreuses erreurs dans les bulletins reçus les années précédentes nous incitent à vous donner quelques précisions supplémentaires.

a) Lorsque l'on demande de voter pour un supplément, c'est effectivement un supplément qui doit être choisi et non pas un jeu de rôle. Par exemple : *Nephilim* (au lieu de *Selenim* ou autre), meilleur supplément, sera considéré comme vote nul.

b) Si vous votez pour un jeu paru il y a deux ou trois ans dans les quatre premières catégories, le vote sera considéré comme nul. Par exemple : *Warhammer*, meilleur jeu de rôle 94, sera considéré comme nul.
Un conseil : ouvrez le jeu aux premières ou dernières pages, la date de dépôt y est indiquée.

c) Les traductions ne sont pas prises en compte comme jeux de rôle ou suppléments originaux, car une catégorie leur est réservée. Attention donc. Par exemple cette année, il y a l'édition originale de *Castle Falkenstein* en lice pour la meilleure parution originale, et *Ars Magica* concourant pour la meilleure traduction.

Trophée du meilleur jeu de rôle français ou étranger publié en 1994

Bahu
Bloodshadows
Castle Falkenstein
Chimères
Dracula
Ecryme, la geste des Traverses
Eléckasë
Gros Bill RPG
Kromosome (Amazing Engine)
L'enfer du devoir
Mamouth Age (3e éd.)
Metamorphosis Alpha to Omega (Amazing Engine)
Oniros
SangDragon (Simulacres)
Shattered Dreams
Simulacres (7e éd.)
Street Fighter
Tabloid ! (Amazine Engine)
The Once & Future King (Amazing Engine)
The Primal Order
The Whispering Vault
The World of Indiana Jones
Werewolf (2nd ed.)
Wraith - The Oblivion
Yurl'h

Trophée du meilleur supplément, français ou étranger, publié en 1994 pour un jeu de rôle

AD&D ligne de base : Age of Heroes ; Book of Artifacts ; Cleric's Challenge ; Council of Wyrms ; Deck of Encounters Set 1 ; Deck of Encounters Set 2 ; Deck of Psionic Powers ; Fighter's Challenge II ; Fighter's Player Pack ; Fighter's Screen ; First Quest ; Lankhmar City of Adventure ; Priest's Player Pack ; Priest's Screen ; Red Steel ; Rogues in Lankhmar ; Tales of Enchantments ; Temple, Tower and Tomb ; The Complete Book of Villains ; The Complete Druid's Handbook ; The Complete Paladin's Handbook ; The Complete Ranger's Handbook ; The Crusades ; Thief's Player Pack ; Thief's Screen ; Treasure Chest ; Wizard's Challenge II ; Wizard's Player Pack ; Wizard's Screen.

Al-Qadim (AD&D) : Caravans ; Cities of Bone ; Corsairs of the Great Sea ; Ruined Kingdoms ; The Complete Sha'ir's Handbook.

Alternative 2.1 : Cybertech.

Amber : Shadow Knights.

Ambre : Tarot d'Ambre.

Ars Magica : Lion of the North : The Loch Leglean Tribunal.

Berlin XVIII : Berlin confidential.

Bitume : Pizza Piquette.

Bloodlust : Les frères de la nuit ; Les voiles du destin.

Call of Cthulhu : Cairo Guidebook ; Investigator Companion II ; Keeper's Compendium ; King of Chicago ; Ye Booke of Monstres.

Champions : An Eye for an Eye ; Justice not Law ; Murderers' Row ; Underworld Enemies.

Chimères : Antéros, Tarot.

Chronos : Les véhicules.

Cyberpunk 2020 : Bastille Day ; Cabin Fever : Northwest Passage ; Chrome 2 ; Chrome 3 ; Dark Metropolis ; Eco Front ; Greenwar ; Home Front ; Land of the Free ; Listen Up, You Primitive Screwheads ! ; Pacific Rim ; Premature Burial ; Sub-Attica ; The Rough Guide to the UK ; Wild Space : A Guide to The Streets.

Dangerous Journeys : Ærth Bestiary vol. I.

Dark Sun : Black Spine ; City by the Silt Sea ; Forest Maker ; Merchant House of Amketch ; The Will and the Way : Psionicists of Athas.

DC Heroes : DC Technical Manual.

Role Aids : Denizen of Diannor ; Denizen of Thanis.

Dracula : The Lord of the Shadows.

DragonLance : DragonLance Classics vol. 3.

Dungeons & Dragons : Champions of Mystara.

Earthdawn : Creatures of Barsaive ; Denizens of EarthDawn vol. 1 ; Denizens of EarthDawn vol. 2 ; Earthdawn Companion ; Parlainth.

Eléckasë : Le prophète et le dragon ; Magies.

Elric ! : Atlas of the Young Kingdoms ; Fate of Fools ; The Bronze Grimoire ; The Unmapped East.

Empires & Dynasties : Questions pour un Empire.

Entre Lacs : Grammaire onirique.

1994

Forgotten Realms : City of Splendors ; Cormyr ; Elminster's Ecologies ; Elves of Evermeet ; « Marco » Volo : Arrival ; Ruins of Undermountain II : The Deep Levels ; The Code of the Harpers ; The Dalelands ; Volo's Guide to the Sword Coast.

Gurps : Gurps Grimoire ; Gurps Vampire : The Masquerade Companion.

Hawkmoon : Les portes du paradis.

Hero System : Aliens Unlimited ; Corporations : The Assassin's Directory ; Horror Hero ; The Golden Age of Champions ; The Ultimate Martial Artist.

Hurlements : Hurlelune n° 7.

The World of Indiana Jones : Raiders of the Lost Ark.

INS/MV : Mucho Pesos Capharnaüm.

Jorune : Jorune Sobayid Atlas.

Kult : Fallen Angel ; Legions of Darkness.

L'appel de Cthulhu : L'évasion d'Innsmouth ; La chose sur le seuil ; Le manuel du Gardien ; Les étoiles sont propices ; Orient Express.

Lost Souls : Cemetery Plots.

Macross II : Spacecraft & Deck Plans vol. I ; Spacecraft & Deck Plans vol. II.

Mage - The Ascension : Book of Madness ; Book of Shadows ; Digital Web ; Loom of Fate ; Technocracy : Iteration X ; Technocracy : The Progenitors ; The Chaos Factor ; The Sons of Ether Tradition Book ; The Virtual Adepts Tradition Book ; Verbena Tradition Book.

Maléfices : Le voile de Kâli.

Mekton : Mecha Manual vol. I.

MERP : Arnor ; Creatures of Middle Earth ; Elves ; Minas Tirith 2nd ed ; Palantir Quest ; Moria 2nd ed ; Treasures of Middle Earth 2nd ed.

Mutant Chronicles : Imperial Sourcebook.

Mystara (AD&D) : Hail the Heroes ; Karameikos : Kingdom of Adventure ; Monstrous Compendium Mystara Appendix ; Night of the Vampire ; Poor Wizard's Almanac & Book of Facts.

Neimad : Le monde de Neimad.

Nephilim : L'Atalante fugitive ; Le souffle du dragon ; Les Mystères ; Selenim.

Over the Edge : Edgework 2 ; Friend or Foe ; Weather the Cuckoo Likes ; With a Long Spoon.

Palladium : Old Kingdom Mountains ; Yin-Sloth Jungles.

Planescape (AD&D) : In the Abyss ; Monstrous Compendium Planescape Appendix ; Planes of Chaos ; Planescape Campaign Setting ; The Deva Spark ; The Eternal Boundary ; The Well of Worlds.

Ravenloft (AD&D) : Adam Wrath ; Dark of the Moon ; Hour of the Knife ; House of Strahd ; Masque of the Red Death and Other Tales ; Monstrous Compendium Ravenloft Appendix vol. 3 ; Ravenloft Campaign Setting ;

The Awakening ; Van Richten's Guide to the Ancient Dead ; Van Richten's Guide to the Created.

Rôdeurs de l'Imaginaire : La secte noire ; Le souffle de Byr ; Nightbeast.

Rêve de Dragon/Oniros : L'Œuf de Psiluma ; Un tour en Boldzarie ; Le secret de Muringhen.

Rifts : Rifts Conversion Book 2 : Pantheons of the Megaverse ; Rifts Dimensions Book 1 : Wormwood ; Rifts World Book III : Mindwerks ; Rifts World Book V : Triax & the NGR ; Rifts World Book VI : Mercenaries.

Robotech : Zantrædi Break-out.

Rolemaster : Arabian Nights ; Arms Companion ; At Rapier's Point ; Creatures & Treasures n° 3 ; Rolemaster Gamemaster Law ; Sea Law.

RuneQuest : Strangers in Prax.

Scales : Magie ; Politique ; Technologie.

Shadowrun : Double Exposure ; Eye Witness ; Harlequin's Back ; Lone Star ; Paradise Lost.

Shattered Dreams : Awake and Alone.

Shatterzone : Fringer's Guide ; Tech Book 1 : Ships ; The Zeenarchs ; Through the Cracks.

Simulacres : Aventures en Utopie.

Space Master : Space Master Companion II.

Star Wars : Galaxy Guide 6 : Tramp Freighters ; Planets Collection ; Rebel Sourcebook ; The Last Command Sourcebook.

Stella Inquisitorus : Stella Incognita.

Street Fighter : Street Fighter Player's Guide.

The Primal Order : livre de base.

The Whispering Vault : Dangerous Prey.

Tigres volants : Les dossiers maudits de la Dame de Fer ; Les Fils des Étoiles.

Toon : Toon Ace Catalog.

Torg : Clerics.

Traveller : Deluxe Traveller ; Path of Tears ; Reformation Coalition Equipment Guide ; Smash & Grab.

Underground : Field Bent ; Fully Straped Always Packed ; Player's Handbook ; Steel Deep ; Techno Sourcebook ; Underground Player's Companion.

Vampire : Berlin by Night ; Clan Book Toreador ; Clan Book Tremere ; Clan Book Ventrue ; Diablerie Mexico ; Elysium : The Elder Way ; Los Angeles by Night ; New Orleans by Night ; The Book of Nod ; The Kindred Most Wanted ; World of Darkness : Gypsies.

Werewolf : Black Furies Tribe Book ; Bone Gnawers Tribe Book ; Children of Gaia Tribebook ; Monkeywrench : Pentex ; Rage across Australia ; Rage across Russia ; Umbra : Velvet Shadow ; Werewolf 2nd ed ; Werewolf Storyteller's Handbook ; Who's Who among Werewolves.

Wraith : Haunts ; Wraith Character Kit.

Trophée de la meilleure création française, publiée en 1994 en jeu de rôle

JEU DE RÔLE

Bahu

Chimères

Ecryme, la geste des Traverses

Eléckasë

Gros Bill RPG

L'enfer du devoir

Mamouth Age (3e éd.)

Oniros

SangDragon (Simulacres)

Simulacres (7e éd.)

SUPPLÉMENTS

Alternative 2.1 : Cybertech.

Ambre : Tarot d'Ambre.

Berlin XVIII : Berlin confidential.

Bitume : Pizza Piquette.

Bloodlust : Les frères de la nuit ; Les voiles du destin.

Chimères : Antéros, Tarot.

Chronos : Les véhicules.

Eléckasë : Le prophète et le dragon ; Magies.

Empires & Dynasties : Questions pour un Empire.

Entre Lacs : grammaire onirique.

Hurlements : Hurlelune n° 7.

INS/MV : Mucho Pesos Capharnaüm.

Maléfices : Le voile de Kâli.

Neimad : Le monde de Neimad.

Nephilim : L'Atalante fugitive ; Le souffle du dragon ; Les Mystères ; Selenim.

Rôdeurs de l'Imaginaire : La secte noire ; Le souffle de Byr ; Nightbeast.

Rêve de Dragon/Oniros : L'Œuf de Psiluma ; Un tour en Boldzarie ; Le secret de Muringhen.

Scales : Magie ; Politique ; Technologie.

Simulacres : Aventures en Utopie.

Stella Inquisitorus : Stella Incognita.

Tigres volants : Les dossiers maudits de la Dame de Fer ; Les Fils des Étoiles.

Toon : Toon Ace Catalog.

Trophée de la meilleure traduction ou adaptation française pour un jeu de rôle, parue en 1994

AD&D (v. f.) : Le manuel complet du Guerrier ; Le manuel complet du Magicien ; Le manuel complet du Barde ; Le manuel complet du Voleur ; Le manuel complet du Prêtre ; Le manuel complet du Rôdeur ; Guide des armes et équipements ; Le manuel complet des Nains ; Les dieux des monstres.

Ambre : Livre de règles.

Ars Magica (v.f.) : Livre de règles ; Alliances ; L'alliance brisée de Calebais ; Le maître des nuées ; Songe d'une nuit d'été.

Chill (v.f.) : Livre de règles ; De chair et de sang.

Cyberpunk (v.f) : Corpo Book n° 1.

Dark Sun (v.f AD&D) : L'Alliance voilée ; Les terreurs du désert ; Négociants des sables.

Elfquest (v.f) : Livre de règles.

Elric : Livre de règles ; Melniboné.

Gurps (v.f.) : Livret de règles (2e ed.) ; Cyberpunk ; Gurps Japon ; Gurps Western.

L'appel de Cthulhu : L'évasion d'Innsmouth ; La chose sur le seuil ; Le manuel du Gardien ; Les étoiles sont propices ; Orient Express.

Loup-garou : Livre de règles ; Rite de passage.

Mutant Chronicles (v.f.) : Livre de règles ; La confrérie.

Ravenloft (v.f. AD&D) : La demeure de Sthrad ; Contact mortel ; Les monstres de Ravenloft ; Ravenloft – Royaume d'épouvante.

Rolemaster (v.f.) : Rolemaster Compagnon II.

Royaumes oubliés (v.f AD&D) : Bestiaire monstrueux des Royaumes oubliés ; Le Draconomicon. ; Le monde des elfes noirs ; Les catacombes de Soirétoile.

RuneQuest (v.f.) : Sous le signe du Chaos.

Shadowrun (v.f.) : Guide de Seattle ; La reine Euphoria ; Le démon dans la bouteille ; Le Grimoire ; Le guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord.

Star Wars (v.f.) : Livre de règles (2e éd.) ; Crise dans la cité des nuages ; Meurtre dans la cité des profondeurs.

Toon (v.f.) : Livret de règles.

Torg (v.f.) : Le Japon technologique ; Orrorsh.

Vampire (v.f.) : Éveil – Diablerie au Mexique ; Guide des joueurs ; Succubus Club. ■

N'oubliez pas le bulletin-réponse dans l'encart sondage au centre du numéro à renvoyer avant le samedi 11 mars.

Coup monté contre le jeu de rôle : un Inconnu désamorce la bombe !

Socrate est un joueur, Socrate est mortel, Donc le jeu de rôle est mortel.

Les sophismes du Barbare déchaîné

Sortir des événements de leur contexte peut en changer totalement la signification. C'est par ce petit jeu de montage que le reportage sur le jeu de rôle présenté par *Zone interdite*, sur M6, qui aurait pu se contenter de parler du drame survenu à des familles d'Amiens et d'Orthez, s'est offert le petit plaisir de ridiculiser les joueurs, et surtout de faire passer un message paniquant, que Françoise Giroud résumait dans sa chronique TV du *Nouvel Observateur* (du 8 au 14 décembre 94), tel qu'elle l'avait compris, et donc tel qu'il a dû être perçu par une majorité des téléspectateurs.

« Zone interdite [...] a évoqué [...] les jeux de rôle qui sont en train de se répandre en France, où ils ont déjà fait quelques victimes. Si j'ai bien compris, un maître de jeu détermine le personnage auquel chaque joueur doit s'identifier et les activités auxquelles il doit se livrer, activités qui peuvent aller, en théorie, jusqu'au meurtre. Or il semble que ces jeunes joueurs, dominés par ce maître comme par un gourou, finissent par vaciller intérieurement. L'un d'eux s'est pendu à Orthez, un autre s'est suicidé à Amiens, un autre à Angers. L'épidémie s'est répandue en Espagne, où des joueurs ont tué pour « remplir leur rôle ». Cette funeste invention nous vient d'Amérique. »

Assaillie de courrier, Mme Giroud a d'ailleurs pris la peine de revenir sur ses propos, dans le *Figaro* du 4 janvier, tout en conservant un langage de prudence.

« [L'article sur l'émission de M6] m'a valu des dizaines de lettres de joueurs émus.

Que disent mes correspondants ? En situation de doute, d'inactivité, de quête de soi, le jeu de rôle peut être dangereux, [...] surtout si le joueur est manipulé par un maître de jeu pervers ou inconscient. [...] Mais ces victimes sont des cas rarissimes, même s'ils sont spectaculaires. Pour les autres, l'immense majorité, le jeu de rôle développe au contraire l'imagination et la créativité, demande d'approfondir ses connaissances, en particulier historiques, leur ouvre l'esprit, leur apporte un divertissement sain et fécond, dont ils tirent profit. [...] Justice soit donc rendue au jeu de rôle, c'est assurément moins bête et moins stérile que les jeux vidéo. Mais si rassurants que se veuillent mes correspondants, on ne veillera jamais trop sur un adolescent angoissé. C'est si vite fait de glisser du mal-être au désespoir. »

L'animateur de *Zone interdite*, lui, n'assume pas aussi bien. Dans le reportage, une erreur de nom – un insert « Didier Guiserix - Rédacteur en chef de Casus Belli » – a été mis par erreur durant l'intervention de J.-M. Noyeau (de l'association de grandeur-nature Orage celte), alors que mon intervention restait anonyme*. Ayant été averti en cours d'émission de l'erreur, Patrick de Carolis a jugé « impossible » et « inutile » de corriger, même en trois mots en fin d'émission. Mieux : on m'avait promis de rectifier l'erreur pour la rediffusion du mardi suivant. Or on s'est contenté de retirer le panneau erroné, mais pas de le remettre à bon escient : donc dans l'esprit de celui qui avait vu l'émission du dimanche et qui la revoyait le mardi (cas de joueurs qui ont « scopé » la seconde diffusion), l'erreur n'a en rien été rectifiée. Bref...

Si le grand-guignol est parfois le sel de ce type d'émission, l'excès de mauvaise foi a déclenché chez les joueurs des réactions très vives. Et infructueuses : personne n'étant nommément diffamé, tout droit de réponse est impossible. D'ailleurs, si l'on décortique l'émission (ce qu'aucun téléspectateur ne fait, bien sûr), chaque élément séparé perd son impact. Patrick de Carolis prend soin, en introduction, de signaler qu'il ne s'agit que de cas isolés parmi des milliers de joueurs. Les parents n'émettent que des hypothèses. Le commentaire mentionne bien les autres causes possibles du drame, insiste sur le fait qu'à Amiens, les joueurs étaient sortis de tout cadre de jeu habituel. Tout réside dans le talentueux enchaînement des scènes et le choix des séquences paroxystiques, entre autres les scènes de grandeur-natures filmées par une caméra « amateur » (cela sous-entend-t-il cachée ?).

Et, curieusement, bien que nous (les membres de la rédaction de *Casus*) ayons été longuement filmés durant une partie de *Capitaine Vaudou*, il n'en a été gardé qu'une seule réplique, pour le moins « sanglante ». Pas assez spectaculaire ? Bien sûr, il reste le psychiatre interrogé qui donne dans l'apocalyptique (drogue, secte) ; mais sans débat, comment faire admettre qu'il amplifie, et surtout généralise à plaisir des cas ou des « schémas de groupe » qui n'ont rien d'universel parmi les joueurs ?

Ce qui est tout de même curieux, c'est que le reportage de *Zone interdite* ait eu de tels échos inquiets, alors qu'un reportage équivalent de *Témoin*, sur FR3 Nord-Picardie (même sujet, mêmes intervenants) nous ait valu des appels de gens intéressés par le jeu de rôle...

De tout cela, il est utile de tirer quelques enseignements : le premier est de ne pas s'estimer « informé » sur la foi d'un seul reportage (surtout pour les sujets sur lesquels on aurait un a priori) ou d'un seul témoignage. Le second, pris dans la bouche de Didier Bourdon, est que les meneurs de jeu, en tant que « metteurs en scène », ont une responsabilité : celle de repérer celui qui en fait trop, qui n'a pas assez de recul, qui joue trop souvent, et de lui conseiller la modération... ou la maîtrise en prenant des cours de théâtre ! Le troisième enfin, est que la confusion est totale entre jeu de rôle sur table et grandeur-nature, et qu'il faut plus que jamais continuer à faire de l'information. ■

Didier Guiserix

** Voir les photos en pages 6-8.*

L'effet « miroir déformant » de *Zone interdite* a eu des retombées, comme en témoigne ce courrier de Raphaël Mournat : « "Assassin", m'a-t-on lâché récemment. Motif : je joue au jeu de rôle. Le 18 décembre, il y avait un Salon du jouet à Brive, et le Rôle principal (premier club du Limousin) y avait son stand. [...] nous étions très sages : pas de déguisement, pas de cris. une démo de *Seigneur de Guerre* pour les plus jeunes, et du très moralement correct *Pendragon*. Mais très vite l'ambiance s'est dégradée. Oh, pas d'affrontement direct (à part ce fameux "assassin"), mais des chuchotements, des regards entendus, des "montre du doigt". Certains, plus hardis, nous on dit le mal qu'ils en pensaient : "manipulation mentale", "dangereux", "vous perdez vos repères". Nous leur avons expliqué calmement notre point de vue, mais que vaut notre parole contre deux chaînes de télé ? [...] On a beau dire que ce n'est qu'un jeu, qu'à côté, on a des études ou un travail, des petites amies, une famille, ils ne nous écoutaient pas, se contentant de projeter sur nous les phantasmes télévisuels.
Personnellement, je n'en veux pas à ces gens lorsqu'il s'agit de parents ou de grands-parents qui ont le souci de protéger leurs enfants, même s'ils forcent trop sur le réflexe sécuritaire. Par contre, recevoir des leçons de la part de la génération *Hélène et les garçons*, avouez que ça fait mal ! Là je dois avouer que j'ai un peu perdu mon calme... »

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.
Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Alain Hirsch Horaires : initiation le samedi après-midi.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Olivier Coindeau, tél. : (16) 80 38 08 75. Horaires : à la demande. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 31 68 38. Horaires : vendredi à partir de 20 h30, samedi après-midi, ou soir. Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration. 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
22 sentier de la Ferme (local municipal), 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Jérôme Audignon. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Olivier Winter, tél. : (16) 83 31 25 96. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41 41 91 52. Responsable : Fabrice Barboni, tél. : (16) 47 61 90 97. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43 26 79 83.

Clubs, initiatives

Clubs

● **Avrillé**. *Les Gardiens de la Légende* est un club de jeux de simulation, se trouvant à la Ferme de la Chesnaie, allée de Châtaigniers, 49240 Avrillé. On y pratique les jeux de rôle, de plateau, wargames, grandeur-natures, killers, tournois, etc. Horaires : vendredi soir, samedi et dimanche après-midi. Contact : Laurent Jactat au (16) 41.87.77.66.

● **Boucau**. *Théon Génésis* est le club de jeux de rôle de la SICS Boucau Tarnos. Il se consacre à l'initiation des nouveaux joueurs, à la découverte du grandeur-nature et propose une ludothèque. Ouverture les samedis soir et dimanches après midi à la salle Ferdinand Darrière. Contact : SICS Boucau Tarnos, section jeux de rôle Théon Génésis, 5 rue Duvert, 64340 Boucau. ✆ : Caroline au (16) 59.55.15.10.

● **Boulogne-Billancourt**. La mairie et la ludothèque de cette ville, très à la pointe en matière de jeux, annoncent l'ouverture de deux salles consacrées à la pratique des jeux de simulation. Le programme étant trop important pour être passé en intégralité, contactez plutôt l'Annexe ludothèque, 624 rue Yves Kermen, 921000 Boulogne-Billancourt. ✆ : (16) 47.12.77.09.

● **Guéret**. *Les Rôdeurs de l'Imaginaire* (jeux de rôle et de plateau) changent de local et d'horaire. Rendez-vous les premiers et troisièmes samedis de chaque mois, à Sainte-Feyre (près de Guéret) dans la salle de réunion au-dessus de la mairie. Renseignements : Christian ou Sylvie au (16) 55.81.13.88.

● **Langon**. *La Deus Companium* est un club de jeux de rôle et de grandeur-natures. Rendez-vous tous les samedis de 19 h à minuit au centre culturel des Carmes, 33210 Langon. Contact : Thomas Lacaze au (16) 56.76.40.54.

● **Paris**. Ce n'est pas un club mais un bistro : *Les Trois-Arts*, 21 rue des Rigoles, 75020 Paris. On y joue à Magic tous les mercredis soir à partir de 20 h. Seule obligation : jouer avec mise.

● **Vaux-le-Pénil**. Un club de jeux de rôle s'ouvre, tous les dimanches après-midi, pour jouer à Shadowrun, Ambre, Star Wars, AD&D et d'autres. On se réunit dans les communs du château de Vaux-le-Pénil (77). Contact : Christian au (16) 64.38.93.47 après 18 h ou le week-end.

Initiatives

Une fédération française de grandeur-natures?

Suite à la réunion du 15 janvier, un groupe de travail a été constitué pour arriver à la création d'une fédération française de jeux de rôle grandeur nature. Toutes les associations de France sont invitées à participer activement au projet. Une réunion de travail et une assemblée générale constitutives sont en prévision. Un calendrier des grandeur-natures doit se constituer (par l'envoi d'informations). Un compte rendu de la réunion de 15 janvier sera envoyé à toutes les associations qui en feront la demande. Contactez Didier Veniger, 66 rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.23.34.47.

Magic toujours !

Arena et Arcanum Magicae ont fusionné et deviennent Arènes & Arcanes. Cette association gère le classement national Arena des joueurs de *Magic : The Gathering*, organise les grandes rencontres (championnats, coupes et masters). Elle propose aussi un tournoi permanent dit des Grands-Maîtres et publie une lettre d'information : Le Parchemin. Pour tous renseignements complémentaires, écrivez (avec enveloppe de réponse) à Arènes & Arcanes, 53 avenue Galiéni, 92400 Courbevoie, ou téléphonez au (1) 47.68.80.66 entre 20 h30 et 23 h30.

Grenoble

Comme chaque année, La Maison des Jeux continue à faire chaque semaine des expositions sur les jeux, des démonstrations et des initiations, quoique plutôt orientées jeux traditionnels. Maison des Jeux, 9 rue de la Poste, 38000 Grenoble. ✆ : (16) 76.87.18.75.

Boutique

● **Paris**. La boutique *Games and Dreams* devient cent pour cent Paintball et liquide tout son stock de jeux de rôle et de figurines. Une réduction de 20 à 50 % sera accordée aux lecteurs de Casus Belli. L'adresse : 6 place Léon Daudet, 75016 Paris. ✆ : (1) 45.27.87.04.

● **Sierre** (Suisse). Le magasin *S en ciel*, 63 rue du Bourg, 3960 Sierre a ouvert une section jeux de simulation.

Sur les ondes

Paris

Rolemania occupe l'antenne toute la nuit, de 23 h à 6 h du matin, le dernier samedi de chaque mois sur la FM « Ici & Maintenant ! », 88.2 MHz en région parisienne. Les prochaines émissions auront donc lieu les samedis 25 février et 25 mars. La première heure d'émission est réservée à l'actualité, le reste de la nuit, à partir de minuit, étant consacré à du jeu de rôle en direct avec vous, les auditeurs, dans le rôle des personnages-joueurs ! Pour jouer à l'antenne (même si vous avez raté le début !), il suffit d'appeler pendant l'émission au (1) 45 77 19 99.

Grenoble

La voix de l'Amerlique continue à parler de tous les jeux que nous aimons les vendredis, de 19 h à 20 h sur Brum 90.8 MHz.

France

Bruno Faidutti, un de nos fidèles rédacteurs (et créateur de jeu) est interviewé au sujet de ses passions le 19 février, de 17 h45 à 18 h30, sur France Culture, dans l'émission *Le gai savoir*. En dehors de ses recherches actuelles sur les licornes, il parlera bien sûr de jeux de plateau et de grandeur-natures.

Fanzines

Nouvelles du Front

Pensez à préciser la périodicité de votre bébé ! A part ça, les nouveautés recommencent à affluer, ce qui est une excellente chose.

Nouveaux

- **L'Aiguiller** n° 1, 90 p., 30 F, périodicité inconnue. Un zine consacré uniquement à Ambre, qui semble bien parti pour devenir LE zine de référence sur la question. Le Double R, L'Oustal Noou, 81220 Serviès.
- **Akronoss** n° 1, 4 p., 2 timbres à 2,80 F, périodicité inconnue. Un bout de nouvelle, quelques courtes aides de jeu. Un peu pâlot... Samy Maronnier, 22 rue du 8 mai 45, 62300 Lens.
- **Chimères** n° 1 et 2, 6 p. chaque, 3 F, périodicité inconnue. Où il est essentiellement question de GN, avec pas mal d'adresses sur le sud. Confrérie de l'Épée sacrée, 19, La Cigalière, 13320 Bouc-Bel Air.
- **Darkside** n° 0, 12 p., des timbres (combien ?), apériodique. Plusieurs débuts de nouvelles. J'attends la suite pour formuler un avis. Sébastien Vosgien, 32 avenue Jean Mermoz, 91320 Wissous.
- **L'écho des cartes** n° 0, 2 p., gratuit, mensuel. Une liste de cartes de Magic, assortie de quelques conseils de jeu. Brice Favre, Château Laval, route de Valensole, 04800 Grioux-les-Bains.
- **Gros Bill's Zine** n° 1, 6 p., 6 F, périodicité inconnue. Zine consacré uniquement à Gros Bill RPG. Ça ne m'a pas fait rire, mais il en faut pour tous les goûts. Damien Jendrejeski, 42 rue Pierre Sénard, 93130 Noisy-le-Sec.
- **Nemesis** n° 1, 44 p., 20 F, périodicité inconnue. Mention spéciale au scénario Cthulhu. Le reste est également fort sympathique. Stéphane Biarez, 19b rue de la Mission, 10000 Troyes.
- **Parchemin** n° 1, 16 p. A5, prix et périodicité inconnus. Magic, encore Magic et toujours Magic. Je ne comprends pas, mais c'est sans doute très intéressant... 53 avenue Gallieni, 92400 Courbevoie.
- **Selene** n° 1 et 2, 5 p. chaque, gratuit, périodicité inconnue. A part l'arbre généalogique des dieux de l'Olympe, l'ensemble n'est pas passionnant. A. Bertrand, 67 rue du Moulin vert, 75014 Paris.
- **Série noire** n° 1, 18 p., 7 F, apériodique. J'ai bien aimé la critique et le scénario de Berlin XVIII. 4 allée des Alcyons, 44600 St-Nazaire.

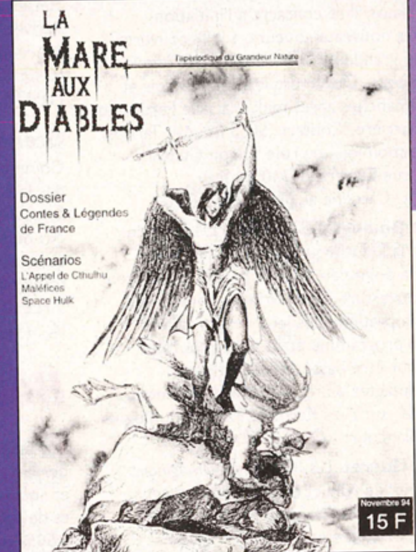
Anciens

- **Apsara** n° 8, 58 p., 23 F, trimestriel. Comme toujours, un très bon zine. Le dossier sur l'Inde et les thugs vaut le détour, pour peu que vous ayez envie de faire faire une excursion exotique à vos Investigateurs.
- **Atmosphères** n° 7, 48 p., apériodique. Tiens, un revenant ! Scénarios Rêve de Dragon, Stormbringer, et une partie nouveauté qui commence sérieusement à dater. Rappel d'adresse : Francis Rakotoarison, 2 rue de la Haie le comte, 54130 Saint-Max.
- **Brocéliande** n° 4, 67 p., 20 F, trimestriel. Un gros dossier sur le Seigneur des Anneaux (et le film de Bakshi), et un wargame tiré du Silmarillon. Nouvelle adresse : Brocéliande, village de Goandour, 29160 Crozon.
- **Carnet de route** n° 1, 40 p., 20 F, trimestriel. Un zine spécialisé Rêve de Dragon, avec une critique de la seconde édition, des aides de jeu et un scénario. Rien que des bonnes choses...
- **Le chien jaune** n° 3, 36 p., 10 F, trimestriel. Cthulhu, Warhammer Battle...
- **L'écran d'argent** n° 3, 44 p., 20 F. Ex Silver Screen. Un bon zine, avec Simulacres, Hawkmoon, Star Wars et un peu de wargame.
- **Fumble** n° 33 à 35, avec 26, 18 et 18 pages respectivement, 1 $C pièce. Un zine canadien qui est en train de battre tous les records de longévité. Le contenu est toujours construit sur la même formule : nouvelles/comptes rendus de parties, et toujours aussi distrayant.
- **Games, games, games** n° 86, 26 p. ; 1, 75 £. Un excellent zine anglais, qui parle d'un peu tout, des jeux de rôle (beaucoup) aux jeux de lettres (un peu), sans trop se prendre au sérieux. Le 87 est dans la même veine. Rappel d'adresse sournois et contraire à mes principes : SFC Press, 42 Wynndale Road, London E18 1DX, Grande-Bretagne.
- **Kaotic** n° 10, 84 p., 25 F, périodicité inconnue. Des coups de gueule sur un peu tous les sujets, un dossier Stormbringer, une aide de jeu Hawkmoon, un scénario Scales... bref, des tas de bonnes choses !
- **La lettre de Swer Smod** n° 5, 18 p., 15 F, bimestriel on l'espère. Résurrection d'un zine disparu il y a plus d'un an, avec une nouvelle formule beaucoup moins dense. Scénario James Bond, aide de jeu générique sur la magie. Jan Stransky, 92 avenue Maurice Thorez, 94200 Ivry-sur-Seine.
- **Méluzine** n° 17, 40 p., 20 F, périodicité non précisée. Tiens, un scénario pour les Trois Mousquetaires ! A part ça, un peu de ludotique, un article sur Tolkien... Plaisant.
- **Nemezine** n° 3, 63 p., 15 F, périodicité inconnue. Un très bon zine, avec notamment un dossier sur Vampire, une critique de Wraith et un scénario Warhammer. Némésis, 34 rue du Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand.

Tous les zines sont sur 3615 Casus ZIN

Sous les projecteurs

- **La mare aux diables** n° 4, 44 p., 15 F, apériodique. Beaucoup de GN, mais aussi pas mal d'autres bonnes choses (scénarios pour Cthulhu et Maléfices, des inspis, une nouvelle, etc.). Jérôme Carassou, 224 rue des Pyrénées, 75020 Paris.



L'association **Lueurs mortes** s'est consacrée à la défense et à l'illustration du fantastique. Outre le premier numéro de *Dans l'ombre de Stephen King*, un fanzine bien évidemment dédié au célébrissime auteur de pavés, elle lance également *Nightmares*, une série de plaquettes dont deux titres sont déjà parus : *Le dernier des misfits*, de Pierre Pelot, et *L'oublié éternel*, de Gilbert Gallerne*. Sont annoncés, entre autres, des textes d'Alain le Bussy, Gilles Dumay, Pierre Stolze... Association Lueurs mortes : Hôtel de ville, place Suzanne-Pierre, 54110 Bombasle-sur-Meurthe.

Roland C. Wagner

** Que vous connaissez peut-être sous le nom de Gilles Bergal, pseudonyme qu'il a renoncé à utiliser, comme il s'en explique dans l'interview faisant suite à sa nouvelle.*

- **Shadows** n° 2, 32 p., 18 F, bimestriel. Rien que du Shadowrun, avec un gros dossier sur le Japon qui mérite la lecture. Vu le retard, rappel d'adresse : 47 rue des Champs, 75020 Paris.
- **Tinkle Bavard** n° 28, 34 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Rêve de Dragon, Chronos... et une intéressante aide de jeu sur Hong Kong.
- **La Toile d'Arachné Solara** n° 2, 8 p. A3 et 12 p. A4, 35 F, périodicité non précisée. Zine consacré à RuneQuest, et sans doute l'un des meilleurs zines spécialisés du moment. Abonnement pour 4 numéros : 116 F pour la France, 125 F pour la Suisse, la Belgique et le Luxembourg, 132 F pour le reste de la CEE. Inter•Cré•Actif, 18 rue de Tournelle, 78730 Rochefort-en-Yvelines.
- **Vapeurs démoniaques** n° 4, 32 p., 18 F, apériodique. Nephilim, INS/MV, Star Wars, Rêve de Dragon... et Magic ! Nouvelle adresse : Emmanuel Weber, 85 bd J. Jaurès, entrée 4, 54000 Nancy.
- **Vent des rêves** n° 7, 36 p., 23 F, trimestriel. Toujours le même mélange nouvelles/comptes rendus/aides de jeu, toujours l'un de mes chouchous.

GN

- **Le Gland** n° 2, 30 p., gratuit, bimestriel. Conseils de fabrication de costumes et d'armes, coup de gueule consécutif à l'émission de M6... Un zine sympathique. 1 route d'Ecuillé, 49460 Bourg.
- **GNews** continue son petit bonhomme de chemin, et consacre tout son numéro (le 13 ou 14, j'ai perdu le compte) à exposer un ambitieux projet de fédération des associations de GN. Bonne chance, les gars ! (4 p., 1 timbre, plus ou moins mensuel. Alain Borrel, 49 rue de la Chine, 75020 Paris).
- **Réalités** n° 14, 27 p., 1d20 FF, 1d4 FS, bimestriel. Des comptes rendus de GN passés et des fiches d'inscription de GN à venir. Indispensable aux GNistes suisses.

JpC

- **Les fils du vent** n° 8, 16 p., bimestriel, 90 F/an, et Dixit n° 4 et 5 (8 et 15 p.), prix et périodicité inconnus, sont tous deux destinés au JpC Quest.

Hors jeu

- **Parallèles** n° 1, 54 p., 30 F, semestriel. Un luxueux prozine consacré au fantastique et à la SF, où il est question de Lovecraft et de Tolkien, mais aussi de Borges et de Ian Watson. L'ensemble est fort intéressant. Association Parallèles, 14 rue Guy Ropartz, 29820 Guilers.

Tristan Lhomme

JEU-CONCOURS CATALOGUE RELAIS BOUTIQUES JEUX DESCARTES 1995

A l'occasion de la parution de leur nouveau catalogue, les relais-boutiques Jeux Descartes organisaient un super jeu-concours, du 31 octobre au 30 novembre 1994. Après tirage au sort, en présence de Maître Amram, Huissier de Justice à Paris, voici la liste des 200 gagnants :

1er PRIX : UN ORDINATEUR PC BRETT COMPUTERS
DAVID PICOT (LIMOGES).

2e PRIX : UN MAGNÉTOSCOPE PAL SECAM PHILIPS
MARTIN KNOESEL (STRASBOURG).

3e & 4e PRIX : UN LECTEUR DE CD COMPACT PHILIPS
MATHIEU BANET-RIVES (PARIS) - PHILIPPE MAITRE (PARIS).

5e AU 10e PRIX : LA TRILOGIE DE LA GUERRE DES ÉTOILES (en vidéo)
NICOLAS MAOUAD (MARSEILLE) - ROMAIN DAUBENFELD (EVRY) - LAURENT LEFEBVRE (PARIS) - VINCENT MOIRIN (ORLEANS) - NICOLAS VILASI (METZ) - VINCENT GIRARD-REYDET (EVRY).

11e AU 15e PRIX : LA SAGA DES PRINCES D'AMBRE (10 volumes)
VIOLETTE LALANNE (EVRY) - AGMARIC VIEL (LE HAVRE) - NATHALIE DUBOST (LE HAVRE) - CHRISTOPHE JANIN (TROYES) - JEROME BOUVIER (BEZIERS).

16e AU 20e PRIX : LA TRILOGIE DES AVATARS (3 volumes)
CLAIRE LALANNE (EVRY) - PHILIPPE MARTY (TARBES) - FLORENT COSTA (PARIS) - LAURENT CISSOU (MARSEILLE) - LYONNEL PARRA (MARSEILLE).

21e AU 25e PRIX : LE SCIENCE-FICTIONNAIRE (2 volumes)
CHRISTOPHE ROGEL (RENNES) - SYLVAIN CLEMENT (EVRY) - PHILIPPE LE BRAS (QUIMPER) - CORALIE BRISSET (BEZIERS) - RAPHAEL MERICJKAY (EVRY).

26e AU 200e PRIX : UN CD JAZZ OU ROCK
CD ROCK : NICOLAS GROUILLET (LIMOGES) - BENOIT COUSIN (METZ) - LALITH LOU (METZ) - VINCENT BILLARD (PARIS) - BERNARD BOISNIER (TOURS) - FRANCK GABAUDAN (GRENOBLE) - JOHANN BESCOND (TROYES) - VINCENT FENDELEUR (TOURS) - STEPHANE ROBIN (PARIS) - LAURENT BELNOU (TOURS) - SELIM IKKACHE (EVRY) - PATRICK ROMANET (EVRY) - REGIS RAIN (PARIS) - JEAN MARC FORR (EVRY) - DOMINIQUE ALBANESE (METZ) - COLETTE BONAL (METZ) - CHRISTIAN DUCASS (PARIS) - THOMAS TROUVE (PARIS) - THOMAS ROY (MELUN) - MARTIAL RICHARD (QUIMPER) - MARC TEYSSIER (PARIS) - YANNIS AVENEL (LE HAVRE) - FREDERIC HASCOET (QUIMPER) - JESSE OSCANLAN (TROYES) - BENJAMIN MEYER (BORDEAUX) - JEROME MABILLE (LE HAVRE) - LAURENT CAER (LE MANS) - NICOLAS QUASTANA (EVRY) - JAMES CHANAY (ANNECY) - PHILIPPE SCOPEL (BREST) - LAURENT ALEXANDRE (METZ) - JEAN PAUL CHARNOTET (STRASBOURG) - SEBASTIEN PIAU (PARIS) - KARINE BUDIN (MARSEILLE) - CHRISTOPHE MACIA (TOULOUSE) - OLIVIER BARLET (PARIS) - BERNARD GUILHOT (BEZIERS) - LAURENT DESCHAMPS (PARIS) - LAURENT LIZESKI (EVRY) - CHRISTOPHE ARNAUD (GRENOBLE) - BAPTISTE ZELER (TROYES) - XAVIER DARRAS (REIMS) - FRANCOIS RICHARDOT (STRASBOURG) - PHILIPPE VIANO (MARSEILLE) - PIERRE MENVIELLE (TARBES) - CHRISTOPHE VISBECQ (PARIS) - RODOLPHE MIROY (DIJON) - MARK WINNINGTON (SUISSE) - STEPHANE GUILLOT (PARIS) - BENOIT LACASSAGNE (TARBES) - FLORENT ROUQUET (EVRY) - CORINNE CARLIER (EVRY) - GREGORY CARPENTIER (AMIENS) - SEBASTIEN DUPONT (AMIENS) - JEAN CLAUDE OSMONT (AMIENS) - OLIVIER MARCHAND (AMIENS) - CHRISTIAN GUILLOU (QUIMPER) - ALEXANDRE KILL (METZ) - DOMINIQUE KARADJIAN (PARIS) - SOPHIE VIDAL (PARIS) - DOMINIQUE TREGUER (BREST) - RICHARD CAMPAN (NICE) - MARYSE GUILLOU (QUIMPER) - DAMIEN LEVANG (MONTPELLIER) - CEDRIC CLECH (TARBES) - FREDERIC BORIE (EVRY) - ISABELLE ZIMMER (METZ) - JEAN GABRIEL BARS (BREST) - COME FEULEREUX (TOURS) - ALEX BARROUILLET (TARBES) - VINCENT PERRIER (LIMOGES) - SULLIVAN BUGE (LIMOGES) - CHRISTOPHE MOINE (DIJON) - FREDERIC MARCHANDIAUX (AIX EN PROVENCE) - CHRISTOPHE RUZE (POITIERS) - SEBASTIEN MAZOYER (PARIS) - LUCILLE CHEVALIER (PARIS) - SYLVAIN CHAUSSENDE (ST ETIENNE) - LOIC GOBIN (REIMS) - VINCENT COUTARD (REIMS) - GUILLAUME MAY (MARSEILLE) - SYLVAIN ROY (MELUN) - KARINE ELLEOUET (BREST) - JULIEN SOPIK (NANCY) - BRUNO MONTAIGNE (TARBES) - GUILLAUME VIENNE (PARIS) - NICOLAS COLLIN (PARIS) - JEROME TORES (EVRY) - DOMINIQUE BENETEAU (MELUN) - PATRICE RAMOND (MARSEILLE) - KARINE DUCROS (TARBES) - EMMANUEL GUERIN (BORDEAUX) - FRANCK SANCHEZ (MONTPELLIER) - FABIEN CHAIGNEAU (POITIERS) - DAVID ESCAICH (ANNECY) - SYLVIE FLOQUET (ANNECY) - JEAN MARC TRAYAUD (TROYES) - MATTHIEU SAINSON (POITIERS) - OLIVIER DE MERINGO (TOURS) - DOROTHEE KOHL (BREST) - JEAN RENE PUJOL (BEZIERS) - FRANCOIS LHUILLIER (PARIS) - GREGORY VAUCLIN (GRENOBLE) - MARTIAL DUFLOT (EVREUX) - JEROME PETIT (NANCY) - DIMITRI DOLIVO (SUISSE) - CYRIL ROLLAND (PARIS) - GILLES QUES (PARIS) - ALEX ESPUNA (BEZIERS) - DAVY FABIAUX (NICE) - FABRICE HAVOT (PARIS) - STEPHANE ALVAREZ (ORLEANS) - CHRISTOPHE PROD'HOMME (EVREUX) - LIONEL PANCHAUD (ORLEANS) - SYLVAIN AUROUSSEAU (PARIS) - SEBASTIEN SABATIER (EVRY) - PATRICK BRUN (MONTPELLIER) - ALEXANDRE CHESSEL (LYON) - JEAN PIERRE DUVIGNEAU (BORDEAUX) - JEAN THERY (EVRY) - DENIS HARISTOY (BORDEAUX) - FLORENT ROBIN (TROYES) - VERONIQUE RIGAULT (ANGERS).

CD JAZZ : OLIVIER CHEVALLON (PARIS) - HUGUE SION (PARIS) - VINCENT ASSRILLY (REIMS) - OLIVIER NOSAL (AMIENS) - FRANCOIS LARRIERE (PARIS) - MARC CHRISTOPHE (TOURS) - BERNARD BRICHE (PARIS) - GILLES THEISMANN (STRASBOURG) - PATRICIA EGROT (EVRY) - ARNAUD RANCHON (EVRY) - FABRICE BARTROLICH (PARIS) - MAXIME PAGESCHMIDTTZEHE (EVRY) - BERTRAND GONTHIER (EVREUX) - ALAIN SEGUY (TOURS) - REMY MUHR (ST ETIENNE) - SERGE DELACUISINE (SUISSE) - GHISLAIN TERNON (LE HAVRE) - EVELYNE CARRETTE (PARIS) - MICHELE BAILLET (METZ) - LYDIE PARFAIT (PARIS) - MATHIEU POUCHAIN (DIJON) - ANDRE EGROT (EVRY) - DIDIER COMBES (MONTPELLIER) - BRUNO JONGLEZ (AMIENS) - JULIEN GONEL (REIMS) - SIDDHARTA SHIVALINGAPPA (AIX EN PROVENCE) - HERVE NICOLATS (REIMS) - CHRISTEL BRISSET (BEZIERS) - JEAN LAMORLETTE (TROYES) - BRUNO SUZANNA (NICE) - JULIEN DUMESNIL (EVRY) - CHRIS NOUALHAT (ANNECY) - FABIEN VERDY (EVRY) - PIERRE LOECHLEITER (STRASBOURG) - ALINE DOUSSINE (POITIERS) - MOHAMED MILALI (ANGERS) - LAURENT TRILLAUD (PARIS) - DOMINIQUE JOURDAN (LE HAVRE) - SYLVAIN BERTON (DIJON) - YANN RAGUENES (TROYES) - PHILIPPE MAURIN (ORLEANS) - JACQUES PIEDFERT (PARIS) - JULIEN GAUZY (LAVAL) - JEAN MARC DUCHER (EVRY) - JULIEN UNE (EVRY) - ANNICK GARNIER (EVREUX) - DJAMEL ASKOURI (EVRY) - FRANCOISE FESTA (PARIS) - YOHANN COHEN (MARSEILLE) - CHARLES TELLIER (PARIS)- ARNAUD COCHART (NANCY).

Minitel

Nouvelles du Front

Recroquevillé derrière son ordinateur, le télématicien ne put réprimer un frisson d'effroi en voyant la lueur meurtrière qui éclairait le regard de son adversaire lorsqu'il lui posa la question fatidique : « Alors, mon mignon, quand c'est-y que tu vas l'ouvrir le nouveau 3615 Casus ? » Il n'y avait qu'une seule réponse possible : « Tout de suite, m'sieur ! Tout de suite ! »

Quelques bonnes nouvelles

Le « miracle » que nous attendions depuis six mois s'est enfin produit : 3615 Casus a fait peau neuve début janvier. La nouvelle année a bien débuté...

- Notre nouveau serveur est nettement plus rapide que le précédent. Désormais, l'accès à vos rubriques favorites se fait en un temps record.
- Le tarif des connexions n'a pas augmenté. En fait, il est resté inchangé depuis les origines de 3615 Casus (mai 88). Tout le monde ne peut pas en dire autant...
- La nouvelle messagerie (MES + Envoi) est beaucoup plus performante que l'ancienne. On peut maintenant joindre n'importe quel connecté, quelle que soit la rubrique dans laquelle il se trouve... et celui-ci a alors la possibilité de répondre instantanément en tapant « * + Guide ».
- Les réponses aux questions posées à Joe et Annabella sont envoyées directement dans les BAL, bien qu'il soit toujours possible de lire tout le courrier reçu par la rédaction (RED + Envoi).
- Fini les incidents bizarres et les messages qui disparaissent. Nous voulions un serveur fiable. Il l'est.

Des nouveaux murs ?

Nous envisageons d'ouvrir de nouveaux murs d'expression libre. Pour cela, nous aimerions bénéficier de vos suggestions et conseils afin de mieux répondre à vos besoins. Alors, si vous avez une idée intéressante, faites-nous en part en adressant un petit courrier à Joe Casus (RED + Envoi).

La quête de l'idéal

La télématique s'apparente un peu à la sculpture. Un nouveau serveur est comme un bloc de marbre avant que l'artiste ne se mette à l'ouvrage. Il est beau et prometteur, mais il faut un peu de temps pour que naisse un chef-d'œuvre. Dans les semaines qui viennent, des techniciens vont s'employer à améliorer toutes les rubriques et à supprimer tous les petits défauts qui pourraient subsister. Encore une fois, si quelque chose ne vous plaît pas, dites-le ! Nous ferons tout notre possible pour vous satisfaire. ■

LE GUIDE DU CONNECTÉ

Voici tous les codes à connaître pour ne pas perdre de temps en consultant 3615 Casus. Ils sont opérationnels dès votre arrivée sur le serveur. Inutile d'attendre l'affichage du sommaire général.

ECR	La rédaction de Casus Belli (vos questions, nos réponses)
TRI	Les tribunes (conseils, sommaires, etc.)
EDI	L'éditorial
ABO	S' abonner à Casus Belli
CLU	L'annuaire des clubs
ZIN	Le répertoire des fanzines
CAL	Le calendrier des manifestations
NEW	Les nouveautés
ADR	Les adresses utiles (éditeurs, magazines, etc.)
TEL	Le téléchargement (logiciels et fichiers)
MUR	Les murs d'expression libre
PA	Les petites annonces
BAL	Les boîtes aux lettres
MES	La messagerie directe
TRO	Troc-échanges
ROG	Rogue (l'un des meilleurs jeux de réseau)
PIR	Pirates/Black Rackam
SOU	Sous-marins/U-Boot
KIL	Kill, le jeu
QUI	Le quizz
JEU	Les jeux primés

Echos des murs

Encore une fois, la diffusion sur M6 d'un reportage sur les jeux de rôle pour le moins tendancieux a suscité un certain nombre de réactions spontanées. En voici un échantillon...

« Ah, quel grand moment télévisuel, où l'on apprend d'un père qu'il a protégé son fils de "l'alcool, de la drogue, mais pas de ça" ! "Ça", c'est le jeu de rôle, qui apparaît encore une fois comme un loisir pour psychopathes braillards. » I. N. Connu.

« Combien de mes copains me regarderont maintenant comme si j'étais un malade mental ? Quels seront les commentaires de mes profs, de mes parents, de mon directeur qui risqueront de remettre en cause l'existence de notre club ? » Hybride.

« Calmons-nous. Bien que le jeu de rôle soit à nouveau au banc des accusés, s'énerver ne ferait que renforcer l'idée que nous ne sommes que des fanatiques. Essayons plutôt de réagir de manière constructive... » Gentleman.

« Chers éditeurs, c'est à vous de réagir et de vous faire entendre... à moins que vous ne songiez déjà à vous recycler dans les jeux vidéos. » Ellwen Tirpoil.

« Pas de panique, c'est bien connu, la télévision aime le sensationnel. Nous, on est perdu dans la masse, et c'est pas parce qu'on a parlé deux fois de nos activités en un trimestre qu'on va être boycottés. Le pire, c'est que les vraies sectes, elles, ont toujours pignon sur rue. Alors nous... » A. Nonyme.

« Je me gausse franchement devant les multiples émissions de télévision qui attaquent le jeu de rôle et ses – parfois – condamnables dérives. Mais, je ne m'énerverai pas une nouvelle fois contre les pseudo spécialistes en psychomachinchose en mal de pub, comme le pathétique Abgrall avec ses tics nerveux (il tripote des objets, retrousse ses manches, etc.)... Personnellement, j'aurais plutôt tendance à penser que le jeu de rôle est parfois un bon remède contre la triste et dangereuse réalité du monde actuel qui pousse certains jeunes au suicide. » Arillan d'Alaric (sain de corps et d'esprit, malgré tout).

« Je n'ai pas vu Zone Interdite, mais le lendemain mon patron m'en a parlé en disant : "Tiens, j'ai vu une émission sur le jeu de rôle. C'est pas le truc que vous pratiquez ?" Gasp, me suis-je dit, devinant que l'émission en question devait être un peu "tordue". Mais, après quelques minutes de discussion, je l'ai convaincu que c'était un loisir à la fois enrichissant et inoffensif... On peut facilement expliquer ce qu'est vraiment le jeu de rôle. Il suffit d'en faire l'effort. Les meilleurs avocats de notre passion, c'est nous, les joueurs ! » Karl Gewurtz.

« Dans Témoin Numéro 1, on nous traitait de fous, et maintenant on nous prend pour les membres d'une secte dont les MJ seraient les grands gourous. Mais, où va-t-on ?! » Ova.

« Salut les psychopathes satanistes ! La chasse aux sorcières n'en est pas à son premier jour, mais ça va finir par commencer à bien faire, non ? Encore des journaleux qui n'y connaissent rien ? Pas sûr. Ces gens ne sont ni c..., ni sous-informés. Seulement, pour faire de l'Audimat, il faut montrer aux braves téléspectateurs ce qu'ils attendent. Rôlistes de tous les pays... » Dodger.

« Ça y est, ça recommence ! Je vais finir par croire qu'ILS ont raison... Pourtant, moi, j'ai 24 ans, je suis marié et je joue aux jeux de rôle ! Jusqu'à présent, personne ne s'en est plaint... Si ça continue, face au sida télévisuel, je vais finir par me mettre une capote sur la tête pour me protéger des ondes prado-cathodiques ! » Linwen Valaina.

CASUS BELLI n° 85 février-mars 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commerciale publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Igor Chevalier, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Jean-Louis Mourier, Jean-Marie Noël, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

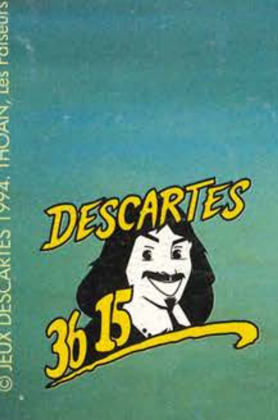
ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, Ars Magica est édité en français sous licence Wizards of the Coast par Descartes Éditeur, Vampire est édité en français sous licence White Wolf par Hexagonal, Shadowrun est édité en français sous licence FASA par Descartes Éditeur, Ecryme est édité par TriTel.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP Tél. : (1) 60.69.56.16.

Le 1er réseau spécialisé au service de TOUS les joueurs
Plus de 50 spécialistes à votre service
Voir liste des relais p 113
DESCARTES
RELAIS
Illustration © Olivier Ledroit

THOAN®
Les Faiseurs d'Univers


DESCARTES
36 15

DESCARTES
EDITEUR